



KONAMI OFFICIAL GUIDE
公式ガイドシリーズ
PUBLISHED BY KONAMI & NTT PUB.



幻想水滸伝[®]

GENSO SUIKODEN II



©1995 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



KONAMI OFFICIAL GUIDE
公式ガイドシリーズ
PUBLISHED BY KONAMI & NTT PUB.



幻想水滸伝[®]

GENSOSUIKODEN II



©1995 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

幻想水滸伝^{II} GENSOSUIKODEN II

公式ガイド



理想を掲げた2人の少年が織りなす戦いの日々



Prologue

幼いころからともに遊び、学んだ2人の少年は、
王国軍の少年兵として肩を並べ、
休戦協定が結ばれた直後の
野営地に立っていた。
戦いが終わり、故郷へ帰れる——。
うれしくも落ちつかない、
そんな気分だった。

だが、うれしさはやがて驚きへとかわる。
突然の夜襲を受け、

しかも、それが味方の裏切りであることを
知ってしまったのだ。
真実を知った少年たちは、
追われる身となり、
ついには、互いの無事を祈りつつ、
手を取り合い、
滝の流れ落ちる崖から身を踊らせる。

かけがえのない友と信じた2人の少年がたどる
数奇な運命は、ここから始まる——。

World Map



Town & Village

- ①ロックアックス城
- ②街道の村
- ③サジヤの村
- ④森の村
- ⑤グリンヒル市
- ⑥ミューズ市
- ⑦白鹿亭
- ⑧キャロの街
- ⑨トゥーリバー市
- ⑩コロネの街
- ⑪トトの村
- ⑫クロムの村
- ⑬ティント市
- ⑭虎口の村
- ⑮竜口の村

コボルト村

- ⑯コボルト村
- ⑰レイクウェストの街
- ⑱ノースウンドウ
- ⑲クスクスの街
- ⑳サウスウンドウ市
- ㉑ラダトの街
- ㉒傭兵隊の砦
- ㉓リューベの村
- ㉔バナーの村

Dungeon

- ㉕洛帝山
- ㉖ロックアックス城内
- ㉗皇都ルルノイエ
- ㉘グリンヒルの森
- ㉙シンダルの遺跡
- ㉚トゥーリバー市の地下水路

コボルト村の森

- ㉛ティントの炕道
- ㉜風の洞窟
- ㉝リューベの山道

Barrier

- ㉞マチルダ騎士団への抜け道
- ㉟天山の峠
- ㉞ミューズ/グリンヒルの関所
- ㉙ミューズ/マチルダの関所
- ㉛ミューズ/ハイランドの関所
- ㉜燕北の峠
- ㉝ティントへの山道
- ㉞トランへの道

大陸の勢力事情

この一帯は、常に国境紛争が絶えず、

今はハイランド王国とジョウストン都市同盟の

5都市1騎士団がひしめき合っている。

そして皇都ルルノイエを拠点とするハイランド王国と

ジョウストン都市同盟に名を連ねるミューズ市、
サウスウンドウ市、ティント市、トゥーリバー市、マチルダ騎士団が対立。

大陸の覇権を争っている。

また、物語が進行するにつれ、ノースウンドウが
主人公たちの本拠地となり、行動の拠点となる。

プロローグ&ワールドマップ	2
システム解析の章	
戦闘システム	6
特殊戦闘	10
紋章	13
本拠地	16
交易	24

ストーリー攻略の章

第壹章フローチャート	
駐屯地	27
傭兵隊の砦	29
リューベの村	30
燕北の峠	32
キャロの街	34
リューベの山道	37
トトの村	39
ミューズ市	41
トトの村(崩壊後)	43
リューベの村(崩壊後)	45
第式章フローチャート	
白鹿亭	50
シンダルの遺跡	51
ミューズ/ハイランドの関所～キャンプ	57
コロネの街	63
クスクスの街	65
サウスウンドウ市	66
風の洞窟	68
ノースウンドウ	71
本拠地	74
ラダトの街	78
第參章フローチャート	
レイクウェストの街	87
トゥーリバー市	89
トゥーリバー市の地下水路	92
コボルト村	96
コボルト村の森	98
森の村	100
第四章フローチャート	
グリンヒル市	103
グリンヒルの森	107
マチルダ騎士団への抜け道	112
ロックアクセス城	114

街道の村	116
洛帝山	117
第伍章フローチャート	
バナーの村	127
トランへの道	128
グレッグミンスター城	130
ロッカクの里	133
グレッグミンスター	134
第六章フローチャート	
竜口の村	138
ティントへの山道	142
虎口の村	143
クロムの村	144
ティント市	145
ティントの坑道	146
第七章フローチャート	
第八章フローチャート	
ロックアクセス城内	168
皇都ルルノイエ	173
サジヤの村	180

CONTENTS

[目次]

幻想水滸伝

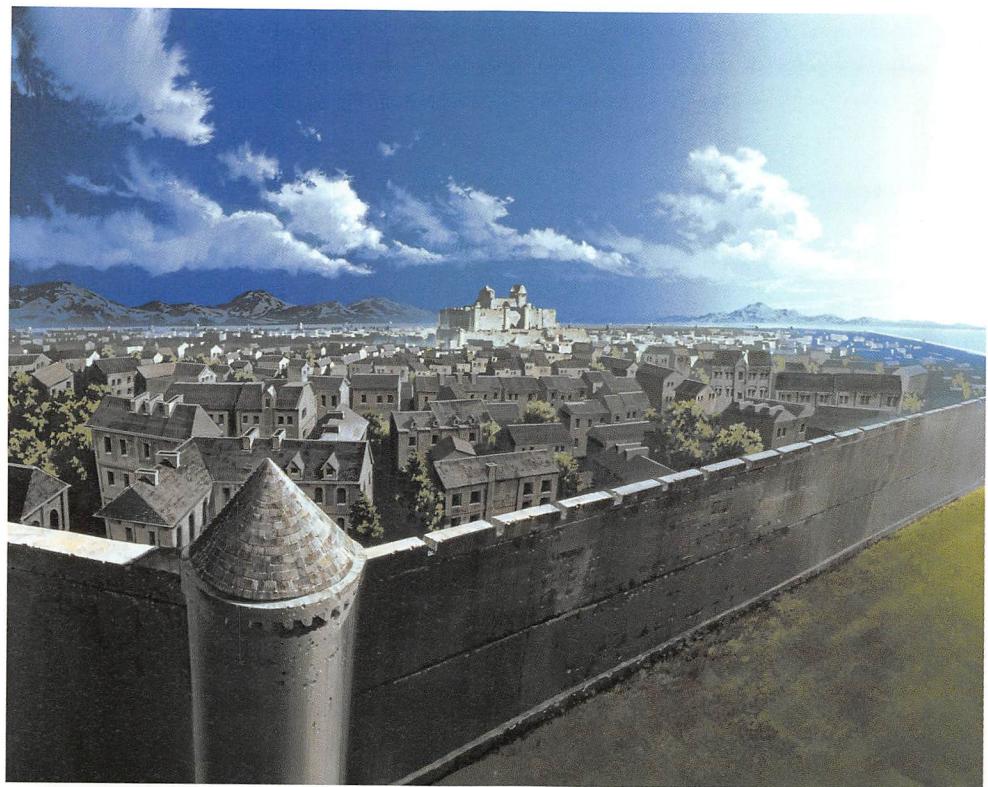
公式ガイド

キャラクターの章

キャラクター紹介	183
NON PLAYER CHARACTER	221
Character Column	225

データの章

アイテムデータ	230
防具データ	235
紋章データ	238
戦争データ	241
本拠地データ	243
協力攻撃データ	256
モンスターデータ	258



SYSTEM

[システム解析の章]

幻想水滸伝

CENSOSUIKODEN II

戦闘システム

BATTLE SYSTEM

プレイヤーの生死を左右する敵とのバトル。

戦闘中のコマンドやシステムをここで理解しておこう。

さまざまな戦略を練って勝利をつかもう

『幻想水滸伝II』の戦闘は、前作とほぼ同様。だが、「協力攻撃」や「武器の強化」、「経験値の入り方」など、ほかのゲームとはひと味違ったシステムは、おさらいという意味を含めて、1度目を通しておこう。



戦闘で活用する4つのコマンド

戦闘に入ると行動を決めるために、4つのコマンドが表示される。ここでは、さらに細かく分かれる「たたかう」も含めて、各コマンドを解説。状況に応じて、適切なコマンド選択ができるようにしておこう。

たたかう 戦闘時の行動を決める

戦闘時の主な行動は以下の5つ。基本は「こうげき」だが、敵が複数いる時は「もんじょう」、体力が少なくなったら「ぼうぎょ」というように、その場の状況にあつた行動を選びたい。ただし「もんじょう」は使用回数に制限があるものもあり、「アイテム」は装備していないと使えないで注意しよう。

【こうげき】

装備している武器で敵にダメージを与える。使用回数は無限で、攻撃力が高くなればなるほど与えるダメージも増えていく。また、特定の条件（詳細はP8参照）を満たすと、クリティカルヒットや連続攻撃といった強力な攻撃を繰り出せる。

【ぼうぎょ】

敵から受けるダメージを減らす。ただし、半減できるのは直接攻撃のみで魔法に対しては効果がない。

【もんじょう】

宿している紋章を使って攻撃（回復）をする。装備した紋章によって、攻撃方法が魔法や特殊攻撃などに異なる。また、魔法にはレベルや回数制限が決められている（魔法名、技名が灰色だと使えない）。

【アイテム】

装備しているアイテムを使う。ステータス回復がメインだが、魔法と同じ効果を得られるものが多い。

【いわれかえ】

前衛と後衛の位置を入れ替える。ただし、入れ替えられるのは前後に並んでいるキャラクターのみで、配置までは変えることができない。また、前衛が倒れた場合は、強制的に後衛と位置が入れ替わる。

にげる/にがす 戦闘からの離脱を試みる

敵と戦わずに逃げ出す。ただし、必ずしも逃げられるとは限らず、失敗した場合は敵の攻撃を無防備に受けてしまうことになる。なお、レベルが高くなると、コマンドが「にげる」から「にがす」に変わり、この場合は100%成功する。また、パーティにストリオンがいた場合も確実に逃げることができる。



おかげ お金を払って戦いを回避する

敵の所持金の3倍を払って、戦闘から逃げ出す。ただし、所持金が0の場合やボス戦では選択することができない。また、払う金額が少ないと敵から逃げ出せない。



おまかせ 通常攻撃を自動で行う

パーティ全員が「こうげき」を自動的に行う。普通に戦う時と同じように、クリティカルヒットや連続攻撃も出る。ただし、敵を選べないため、攻撃が分散してしまう。



戦闘のメインとなる武器による攻撃

戦闘でメインとなる武器での攻撃。力+武器の強さが攻撃力となり、基本的に（攻撃力-敵の防御力）が与えるダメージとなる。また、攻撃の命中率は、80+（技-敵の技）で決められる。防御力や技が高い相手には、魔法やアイテムで攻撃ということも時には必要だ。



鍛冶屋に頼んで武器を強化しよう

各キャラクターの武器は最初から固定で、交換することはできない（ピクトールのみ例外）。武器をパワーアップさせるには鍛冶屋に行って「きたえる」以外に方法はなく、武器レベルが上がると攻撃力も上がる。また、武器名も3段階変化する。高レベルになるとほど腕のいい鍛冶屋、アイテムが必要となるため、街によって鍛えられるレベルは変わる（最大16）。なお、武器には紋章を宿すことも可能だ（P.13）。



Ex:主人公	武器レベル1~5	武器レベル6~10	武器レベル11~16
牙双	天牙双	天命牙双	

武器の攻撃範囲と隊列の関係を知ろう

攻撃範囲や隊列は、戦闘で非常に重要な役割を果たす。たとえ攻撃力の高いキャラクターがいても、攻撃そのものができなければ意味がない。ここでは攻撃範囲や隊列について紹介していく。

攻撃範囲

3つに分類される武器の攻撃範囲

各キャラクターの武器には、S（近距離）、M（中距離）、L（遠距離）といった攻撃範囲が決められている。近距離武器は攻撃力が高いという特徴があるが、前衛でしか力を発揮できない。一方、遠距離武器は後衛からでも攻撃可能で、敵の前後衛両方を狙える反面、攻撃力がやや低めだ。



S (Short)	前衛でしか使えない。剣や杖などがこれに該当する。
M (Middle)	前衛、後衛どちらでも使える。槍や棒などがこれに該当する。
L (Long)	前衛、後衛で使える。弓矢や手裏剣などがこれに該当する。

隊列

前衛・後衛に分かれる隊列

戦闘時、敵と味方は前衛と後衛に分かれる。前衛の中央にいるキャラクターほどダメージを受けやすいので、前衛には近距離武器を持つ守備力の高いキャラクターを、後衛に中遠距離武器や魔法を操る守備力の低いキャラクターを配置していく。

前衛

すべての行動が可能だが、敵からダメージを受けやすいという欠点がある。守備力の高いキャラクターを配置しておこう。



後衛

中、遠距離武器攻撃（近距離武器は不可）や魔法がメイン。敵からの直接攻撃を受けない（特殊攻撃、魔法はくらう）。



ランダムで繰り出される2つの必殺技

戦闘中に攻撃力をはるかに上まわるダメージを与える、1ターンに何度も攻撃することができる。これはランダムに発動される特殊な必殺技で、狙って出すことはほぼ不可能。ここではそれらの発動する確率について解析しよう。

クリティカルヒット

強大なダメージを与える必殺の一撃

通常の3倍のダメージを与える。技と運の能力が高いほど発動する確率が増えるが、“必殺の紋章”を装備すればさらに確率を上げることもできる。

クリティカルヒットの出る確率(%)

(技の能力値+運の能力値) ÷ 2

16

連続攻撃

数回敵に斬りかかる素早い攻撃

2回、3回と連続して敵を攻撃する（攻撃力はそのまま）。1ターンに3回以上発生するのはまれで、連続攻撃が発生するたびに確率は半分になる。

連続攻撃の出る確率(%)

(速の能力値 - 敵の速の能力値)

4

仲間のピンチに発動する特殊行動

特定のキャラクター同士をパーティ内に入れておくと、仲間が瀕死になったり、倒れたりした時に特殊な行動をとる。ストーリー以外で仲間の友情関係を見ることのできる、唯一の機会なので1度は見ておこう。

キレる

倒れた仲間の仇を討つべく
パワーアップ

戦闘中に特定のキャラクターが戦闘不能状態（テレポートなどは除く）に陥ると発動する。発動後は怒り状態と一緒に、攻撃力が1.5倍にアップ。ただし、アイテムの“身代わりじぞう”を使って自動的に復活した場合には発動しない。

キレるキャラクター 戦闘不能キャラクター

ナナミ	主人公
ナナミ	ショウイ
テンガール	ヒックス
キニスン	シロ
マイクロトフ	カミュー
フリード・Y	ヨシノ
メグ	からくり丸
アビスボア	チュカチャラ
ルロラディア	チュカチャラ
ギジム	コウユウ
ギジム	ロウエン
ワカバ	ロンチャンチャン
ニナ	フリック
ムクムク	マクマク
ムクムク	ミクミク
ムクムク	メクメク
ムクムク	モクモク

かばう

絶対絶命の仲間の前に飛び出し
身代わりになって攻撃を受ける

特定のキャラクターが瀕死状態（最大HPの1/3以下）の時に攻撃されると、他の仲間がそのキャラクターの前に飛び出してダメージを肩代わりする。ただし、魔法の場合は発動しない。



かばうキャラクター

かばはれるキャラクター

ジョウイ	主人公
ジョウイ	ナナミ
ナナミ	主人公
ナナミ	ショウイ
ニナ	フリック
ヒックス	テンガール
ハンフリー	フッヂ
ツァイ	トモ
トモ	ツァイ
ボルガン	アイリ
ボルガン	リイナ
シロ	キニスン
ゲンゲン	ガボチャ
ガボチャ	ゲンゲン
からくり丸	メグ
オウラン	主人公
フリード・Y	ヨシノ
ヨシノ	フリード・Y
ロウエン	コウユウ
ヴァンサン	シモーヌ
シモーヌ	ヴァンサン
ロンチャンチャン	ワカバ
アビスボア	チュカチャラ
ルロラディア	チュカチャラ
ギジム	コウユウ
ギジム	ロウエン
ワカバ	ロンチャンチャン
ニナ	フリック
ムクムク	マクマク
ムクムク	ミクミク
ムクムク	メクメク
ムクムク	モクモク

かばうキャラクター

かばはれるキャラクター

シーナ	ビッキー
シーナ	テンガール
シーナ	バレリア
シーナ	トモ
シーナ	ナナミ
シーナ	アイリ
シーナ	リイナ
シーナ	ハンナ
シーナ	ミリー
シーナ	カレン
シーナ	アニタ
シーナ	メグ
シーナ	エイダ
シーナ	シエラ
シーナ	オウラン
シーナ	ニナ
シーナ	ヨシノ
シーナ	ロウエン
シーナ	ワカバ
シーナ	カスミ
モクモク	マクマク
モクモク	ミクミク
モクモク	ムクムク
モクモク	メクメク

力を合わせて敵を蹴散らす協力攻撃

戦闘中に“いっしょに”のコマンドを選択すると、キャラクター同士が協力して敵を攻撃する。この協力攻撃は回数制限がない上、強力。キャラクターの組み合わせによって攻撃方法はさまざまだが（P.256参照）、どれも攻撃力が高いものばかりだ。ただし、攻撃後にバランスをくずすキャラクターもいる。



2種類に大別されるステータスの変化

戦闘を繰り返すなかで、ときにはステータスの変化が起こることがある。このステータスの変化は大きくわけて2つ。「グッドステータス」と「バッドステータス」だ。それぞれの効果や対処法をここでレクチャーしよう。

グッドステータス

戦闘を有効にする能力アップ

味方に恩恵をもたらすステータス変化。パニックなど、運的要素が強いものもあるが、基本的には戦闘を有利に進められる状態を指す。

ステータス	発生条件	効果
怒り	アイテム、敵の攻撃	一定ターンの間、攻撃力1.5倍
ほかほか	アイテム、風呂	一定時間、体力回復
ブースト	アイテム、魔法、特殊紋章	3ターン攻撃力2倍、効果が切れるときダメージの半分を受ける
無敵	アイテム、魔法	攻撃を一切受けない。ただし行動不能
パニック	アイテム、敵の特殊攻撃	行動がランダムになる。ただし魔法使用回数は減らない
覚醒	アイテム、魔法	一定ターンの間、魔法の攻撃力1.5倍

バッドステータス

戦力ダウン必至のステータス異常

バッドステータスは、主に敵の攻撃によって受けるステータス異常だ。右表にあるような状態になったらビンチ。治療法を参考に早めの回復に務めよう。状態の治療をおろそかにすると、勝てる戦いも勝てなくなってしまう、なんてことになるからだ。

ステータス	状態	治療法
毒	移動するたびにHPが減る	毒消し、回復魔法、一定時間移動
沈黙	魔法が使えなくなる	のどあめ、回復魔法
バケツ	攻撃成功率が半分になる	回復魔法、戦闘終了時に回復
風船	風船がたまると戦闘離脱	はり、回復魔法
バランスをくずす	1ターン攻撃/反撃が不可	次のターンに回復
ノックダウン	1ターン攻撃/反撃が不可	次のターンに回復
戦闘不能	行動不能	戦闘中は特定の魔法とアイテムで回復
ターゲット	集中攻撃を受ける	なし
サビ	武器レベルダウン	アイテム、回復魔法、戦闘終了時に回復
陥落	協力攻撃が出来なくなる	アイテム、魔法で回復
金縛り	行動不能	金縛りをかけている敵を退治で回復
テレポート	戦闘離脱	戦闘終了後、パーティに復帰
眠り	行動不能	ダメージを受ける。戦闘終了時に回復
チビ	攻撃力半減	回復魔法、戦闘終了時に回復

経験値獲得の仕組みとレベルアップ

敵を倒すと入る経験値。各キャラクターはこの経験値を1000得るごとにレベルが1上がる。なお、レベルアップ時のステータスアップはランダム。



同一モンスターを倒した時の経験値の入り方

レベル10

レベル20

レベル30

経験値の入り方は、味方のレベルと敵のレベルとの差によって変わる。要はレベルの高い敵を倒すほど多く入るということだ。

特殊戦闘

EXTRA BATTLE

ストーリーの途中で起こる特殊な戦闘。

通常の戦闘とはまったく異なるシステムをここで覚えてしまおう。

通常の戦闘とは異なる2つのバトル

特殊戦闘とは「一騎打ち」と「戦争イベント」のこと。をさし、これはストーリーが進むたびに随所で発生する。これは本編の重要なイベントになっており、通常の戦闘と違って回避することができない。



一騎打ちイベント

敵の大将を倒す時や、特定のキャラクターを仲間にする時などに発生する一騎打ち。このイベントは回避することはできず、主人公と相手の2人だけで戦うことになる。3つのコマンドから1つを選択して相手を叩きのめすのだ。



主人公と相手との1対1の勝負



一騎打ちは相手の体力をすべて奪えば勝ちとなり、逆に主人公の体力がなくなってしまうと負けとなる。相手は必ず攻撃する前にセリフを言うので、このセリフから相手の行動を読みとろう。ちなみに、特定の場合を除き、一騎打ちは負けてしまうとゲームオーバーになるので、必ずセーブしてから挑むこと。

一騎打ちで使える3つのコマンド

一騎打ちは通常の戦闘とは違ったコマンドで戦う。この時に選べるコマンドは「こうげき」、「ぼうぎよ」、「すてみ」の3つのみで、相手もこの3つのコマンドしか選べない。それぞれのコマンドには一長一短があるので、コマンドは慎重に選ぼう。ちなみに表示される体力は、現在のHPになるということも頭の中に入れておこう。

こうげき

手に持つ武器で攻撃をする。敵へのダメージは通常の戦闘同様、現在の攻撃力となる。つまりレベルが高いほど攻撃力も高いわけだ。

ぼうぎよ

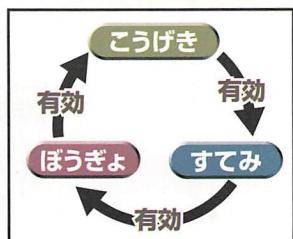
相手の「こうげき」のダメージを半減する。また、相手が「すてみ」できた場合は、攻撃を避けて一方的にダメージを与えられる。

すてみ

渾身の力を込めて大ダメージを与える。ただし、相手が「ぼうぎよ」を選択していた場合、逆に大きな痛手を受けてしまう。

相手のセリフから行動を判断

一騎打ちは勝利するためには、相手のセリフを確認することが重要になってくる。実はセリフを読めば、相手が選んだ行動がわかるのだ。何を出していくかが読めたら、右図の法則に従って、行動を選べばOK。「こうげき」に対しては「すてみ」を、「すてみ」に対しては「ぼうぎよ」、「ぼうぎよ」に対しては「こうげき」をそれぞれ選べば必ず勝てるはずだ。



戦争イベント

戦争イベントはストーリーが進むと発生する。いわゆるシミュレーションバトル形式で、戦略性の深い戦闘を楽しむことができる。なお、この戦争イベントに参加できるキャラクターは限られている（P.242）。

領地を賭けた争い

戦争イベントは基本的に主将1人、副将2人の計3キャラクターを1つの部隊とし、これらの部隊を出撃させて戦う。流れとしては自軍ターン、敵軍ターンというように、お互いのターンが終わったら交代という形で展開していく。



勝利条件と敗北条件

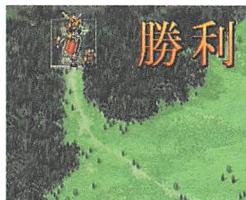
部隊を率いて戦う戦争イベントの勝利条件は、毎回違ってくるが、基本は敵をすべて倒す「全滅」、一定ターン数経過で戦争終了となる「ターン数」のどちらか。それぞれの条件を満たすと勝利となる。ただ場合によっては「撤退」ということもあります。強制的に負けてしまうこともあるので、勝利条件を把握（各攻略ページのイベント終了条件参照）し、むだな戦闘を避けるのも手だ。シナリオ上、負けとなる戦いでは、ゲームオーバーにはならないが、それ以外で、主人公の部隊が全滅するか、城を占拠されると敗北。ゲームオーバーとなる。



全滅

敵をすべて倒す

マップ上にいる敵をすべて全滅させると勝利というパターン。この条件の時は、たいてい自軍のほうが部隊が多く、よっぽどのことがない限り負けない。



ターン数

一定ターン数を越える

一定以上のターンを越えると敵が「撤退」して勝利となるパターン。「全滅」とは違い、敵軍の部隊のほうが圧倒的に強い場合が多いのがその特徴だ。



撤退

敵の攻撃に耐える

「ターン数」と似ているが、こちらは強制的に負けてしまうパターン。主人公の部隊が全滅されなければストーリーは進むので、無理に攻める必要はない。



攻撃のタイプは大きく分けて3つ

戦争イベントに出撃する部隊の攻撃は、大きく分けて右記の3つのタイプに分かれる。各タイプの特徴を把握しなければ、自軍を勝利へと導くことは難しい。必ず覚えよう。

歩兵

移動範囲は狭いが、「弓兵」に対して攻撃力が1.25倍、「魔法兵」に対しては攻撃力が1.5倍になる。

弓兵

2マス先にいる敵まで攻撃が可能。ただし目の前の敵を攻撃をする時は攻撃力が0.75倍になる。

魔法兵

3マス先にいる敵まで攻撃可能だが、隣接している敵へ攻撃を仕掛けても、ダメージは与えられない。

攻撃の成功率と死亡率

ここでは攻撃の成功率をはじめ、部隊が倒されてしまった時に起こる「負傷」や「戦死」について紹介していく。特に戦死に関しては、仲間の1人がいなくなってしまうという大変な事態になるので、よく研究しておこう。

ダメージ判定

攻撃成功率は乱数で決まる

部隊を移動させたあとに攻撃を選ぶと戦闘に入る。地形効果や特殊能力などで、戦闘能力に差異はあるものの、基本的には自分の攻撃力が敵の防御力を上まわっていれば、攻撃が成功する確率が高くなっている。部隊の半分以上にダメージを与えると、部隊に剣が突き刺さり、この部隊にもう一度ダメージを与えると倒せる仕組みとなっているのだ。



攻撃力+4-防御力>乱数(0~19)

※乱数は戦闘時にランダムで決定

負傷・戦死

部隊の全滅時にランダムで発生

部隊が全滅させられると「負傷」といったハブニングが起きる。この負傷は各キャラクターの運が関係しており、まれに「戦死」してしまうこともある。戦死するとそのキャラクターは2度と生き返らないので、ダメージを受けた部隊は特殊能力(おうきゅう、ちりょう)を使って必ず回復しよう。



$$\text{負傷確率} = 60 - (\frac{\text{運の能力値}}{10}) \%$$

$$\text{戦死確率} = 50 - (\frac{\text{運の能力値}}{20}) \%$$

特殊能力で戦闘を有利に進める

戦争イベントに出撃している副将は、付加攻撃力や付加防御力、特殊能力などを持っている。この特殊能力(詳細はP.241参照)はキャラクターによって異なるが「一撃で敵の部隊を倒す」、「複数の部隊を攻撃する」、「ダメージを回復する」など、戦闘を有利に運ぶことのできるものが多い。戦争イベントに挑む時は、できるだけこれらの特殊能力を持った副将を部隊に入れたい(部隊編成については下記参照)。



アップルを活用することが勝利への近道

仲間の1人アップルは、部隊をオートで行動させることができたり、部隊の編成を行ってくれる。戦争イベントで確実に勝利するためにも、アップルを有効に活用していこう。

アップルにおまかせ

部隊の行動をCPUにまかせる

簡易的なシミュレーションになっている戦争イベント。このジャンルを苦手とする人は迷わず「アップルにおまかせ」を選ぼう。アップルが自動で部隊を動かしてくれるのだ。もちろんこれだけで勝つこともできる。



部隊編成

部隊のキャラクターを変更する

本拠地にいるアップルに話しかけると、各キャラクターの特殊能力を確認したり、部隊の変更が可能。主将キャラクターに2人の副将を配して、部隊を編成する。なお、「おまかせ」を選択すると、自動的に部隊が編成される。



紋章

C R E S T

戦闘中の行動のバリエーションを増やす紋章。
種類や効果、使い方をマスターして戦闘を楽しもう。

紋章に秘められた特殊な力

紋章は体に宿することで、特殊な効果を発揮する貴重なアイテム。ここではそれらの紋章システムについてレクチャーしていこう。基本をしっかりと覚えて、戦闘をより有利に、そして効率よく進めよう。



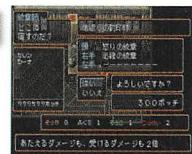
■ 紋章は宿さなければ効果を発揮しない

紋章師から購入したり、ダンジョンや街の中などで入手できる封印球。これらは宿さなければ効果を発揮しないので、手に入れたら紋章師や鍛冶屋に頼んで、体や武器に宿してもらおう。

体に宿す

宿せる部位は3カ所

紋章師に頼むと、体の部位に封印球を宿すことができる。宿せる部位は、頭、左手、右手の3カ所で、特定のものを除きほとんどの封印球を宿すことが可能。なお、宿せる部位はレベルアップすると増えしていくが、キャラクターごとに宿せる部位や数、属性は異なる。



武器に宿す

特殊な効果がつく

封印球の中には武器に宿せるもののがいくつもある。武器に宿す場合は紋章師ではなく、鍛冶屋にお願いしよう。これら紋章の効果はさまざまだが、体力回復や守備力アップ、追加攻撃など、サポート的なものが多いのが特徴と言える。



■ 紋章の種類と効果

入手した封印球はいくつかの種類に分かれており、効果もそれぞれ違ってくる。ここでは封印球の種類や宿した時の紋章の効果について紹介していこう。より詳しい効果を知りたい人はP.238のデータを見よう。

魔法紋章

8種類の属性魔法が使える

魔法紋章は体に宿することで、さまざまな魔法が使えるようになる。魔法の効果は攻撃魔法をはじめ、防御力アップ、体力回復など、戦闘中に役立つものが多い。



紋章の得意・不得手で効果が変化する

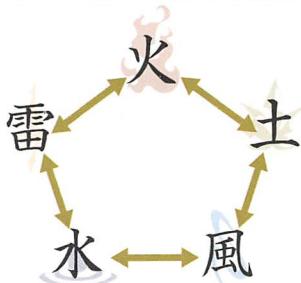
各キャラクターは紋章に対して相性（キャラクター紹介のページを参照）があり、下表のように効果が若干違ってくる。キャラクターと相性のいい紋章を宿そう。

タイプ	効果
A (名手)	通常の効果+40%アップ
B (得意)	通常の効果+20%アップ
C (普通)	通常の効果
D (不得意)	通常の効果+20%ダウン
E (宿せない)	その属性の紋章を宿すことはできない
F (暴発)	10%の確率で攻撃（回復）対象がランダム

組み合わせ魔法

2つの魔法を同時に唱える

組み合わせ魔法は「魔法紋章」の組み合わせによって、さらにパワーアップした魔法。ただし、この魔法は封印球として存在するものではない。1人のキャラクターが特定の魔法紋章を2つ宿すか、戦闘中2人同時にレベル4の魔法を唱えることによって使うことができるようになるのだ。また、魔法の組み合わせには右図のような法則があり、これ以外の魔法を組み合わせても組み合わせ魔法は発動しない。なお、上位紋章（烈火、流水、旋風、大地、雷鳴）も同じように組み合わせて魔法を唱えることができる。



固有紋章

特定のキャラクターのみ使える

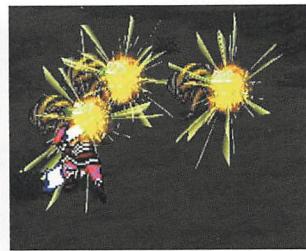
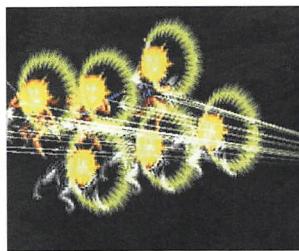
固有紋章は特定のキャラクターが最初から装備している紋章で、はずすることは不可能。キャラクター特有の特殊攻撃が出来る上、使用回数に制限はない（例外あり）。特殊攻撃の効果はダメージアップが多いようだ。ただ、「バランスをくずす」などのリスクもあるので使いどころには気をつけよう。



特殊攻撃紋章

特殊な必殺技が出来る

宿すと特殊な攻撃が可能となる紋章。おもに全体攻撃になる紋章が多いが、与えるダメージは半分というようなデメリットがついてくる。また、「固有紋章」と同じように、使用回数に制限がないものが多いのも特徴の1つ。ほかにも「運の値で攻撃が変わる」紋章などが存在する。



特殊効果紋章

キャラクターやパーティをパワーアップさせる

特殊効果紋章はキャラクターの能力を上昇させるものが揃っている。特に「2回攻撃」や「クリティカルヒット率アップ」、「常に怒り状態」といった効果は、ボス戦で大活躍してくれる。また、宿すだけでパーティ全体に効果が得られる紋章もいくつか用意されている。



紋章の組み合わせは自由自在

紋章にはさまざまな種類と効果があることは先ほどでも述べたが、いったいどの紋章が1番使えるのだろうか？ ここでは単体で使える紋章から、その特殊効果を最大限まで発揮できるようにするための紋章同士の組み合わせなどを紹介しよう。また、ここで紹介した紋章以外にもまだたくさんある組み合わせがあるので探してみてほしい。

[単体]

ストーリーをより
ラクに進められる

単体で使えるというよりは、ストーリーを効率よく進められる紋章をピックアップしてみた。特に“してんの紋章”や“手技の紋章”はストーリー序盤で手に入る所以、ぜひ試してほしい。

してんの紋章

この紋章を装備したキャラクターの攻撃に続き、残りのキャラクターが攻撃できる。パーティで1番素早さの高いキャラクターに装備させれば、全員がそのキャラクターと同じ素早さで攻撃してくれる事になる。シロやスクリオンに最適だ。

手技の紋章

攻撃が当たると40%の確率でお金を盗む。武器に宿す紋章のため、体につける紋章を気にしなくていいのがうれしい。また盗む金額は敵の所持金の2割~4割となかなかお得。序盤ではお金に余裕がないので、かなりお世話になるはず。

ハンターの紋章

与えるダメージが1、命中率が5%になるが、なんと攻撃が当たると必ず敵がアイテムを落とす。敵の中にはレアアイテムを持つものが多く、普通に戦って入手することは難しい。だが、この紋章があればとても簡単にアイテムが手に入る。

[キャラクター限定]

特定のキャラクターのみ
許された組み合わせ

ここで紹介している紋章は単体でも十分使っていいが、特定のキャラクターの固有紋章と組み合わせことで、さらに効果がアップする。ただし、どの封印球も入手するのが困難なものばかりなのが欠点だ。

主人公

魔力吸いの紋章
“魔力吸いの紋章”は、攻撃が当たると20%の確率でレベル1の魔力が回復する。また、主人公のレベル1の魔法は全体回復なので使用頻度が高い。この2つを組み合わせれば、回復できる回数がグッと増えるはずだ。

オウラン

怒りの紋章
オウランの特殊攻撃“乱れ打ち”はダメージ2倍。怒り状態で使用回数が無限になるので、たえず怒り状態になれる“怒りの紋章”をつけておくのが有効だ。これで戦闘中はずっと2倍のダメージを与え続けられる。

ボルガン

バランスの紋章
特殊紋章を使った攻撃は、使用後にバランスをくずすものがある。その弱点を補うのが“バランスの紋章”。これを宿しておけばバランスをくずさなくなる。ボルガンだけでなく、ワカバやモンド、カレンにも有効だ。

[特殊]

戦闘を有利に
展開できる

戦闘ではいかに早く敵を倒すかが重要になってくる。ここでは与えるダメージのアップをはじめとした、紋章の組み合わせをまとめてみた。とにかく強力なので1度は試してみるべし！

返し刃の紋章

どりょくの紋章
2回攻撃+毎ターン攻撃力アップという組み合わせ。遠距離武器を持っているキャラクターに宿せば反撃を受けることはない。クリティカルヒットや連続攻撃が発動されると、通常の3倍~5倍のダメージを与えられる。

火とかけの紋章

火封じの紋章
“火とかけの紋章”はダメージ1.5倍だが、自分にも火の属性ダメージを受ってしまう。だが“火封じの紋章”を宿せば、それを防ぐことが可能。序盤から試すことができる上、火の属性に弱い敵も多いので使いやすい。

シルフの紋章

けき怒の紋章
“シルフの紋章”はHPを1/3にして味方の体力を回復。これをを利用して、一定ダメージで発動する“けき怒の紋章”を宿せば任意に怒りを発動可。与えるダメージは1回だけ3倍になるが、ちょっと危険な組み合わせだ。

見切りの紋章

ほたるの紋章
“見切りの紋章”で突き返し（反撃）の確率を上げ、“ほたるの紋章”で敵の攻撃を引きつける。パーティの1人がこれをやっておけば、ほかのキャラクターは安心して攻撃できる。直接攻撃がメインの敵に対して有効。

魔力強化の紋章

かくせいの紋章
“魔力強化の紋章”で魔力を上げておき、4ターン目に“かくせいの紋章”が発動。魔法の攻撃力が1.5倍+ α になるので、魔力の高いレックやメイザースにぜひ宿しておきたい。リスクがないのもポイントのひとつ。

怒りの紋章

必殺の紋章
倍返しの紋章
直接攻撃で最大ダメージを狙える、まさに究極の組み合わせ。クリティカルヒットが発動すれば、なんと通常の5倍以上のダメージを与える。紋章を3つ宿せるキャラが少ないのが欠点か。

本拠地

BASE OF OPERATION

ストーリー全編を通して、お世話になる本拠地。
どんな仕組みになっているのかをここで理解しておこう。

重要な役割を果たすことになる本拠地

攻めや守りの拠点となるのは言うまでもなく、時には憩いの場に、またある時は装備の強化にと、さまざまな機能を持つ本拠地。ここからは本拠地のすべての要素を解説していくので、大いに役立ててほしい。



本拠地システム&レベル上昇条件について

主人公は、冒険を進めていく途中で本拠地を手に入れる事になる。本拠地を持つと、パーティメンバーを酒場（レオナ）で変更したり、持ちきれなくなったアイテムを倉庫（バーバラ）に預けておくことが可能となる。さらに下表で紹介するように、特定の仲間を増やすことで、道具屋（アレックス）や風呂（テツ）、そして鍛冶屋（テッサイ）など、本拠地内に次々と施設が追加されていく。旅の疲れを癒してくれるものから、戦いの重要なポイントとなる施設まで用意されているので、本拠地発展のためにも1人でも多くの仲間を集めたい。また、本拠地は右記のように、仲間人数を増加させたり、ストーリーを進展させることによって、最大4段階まで発展する仕組みになっている。強大な力を誇る王国軍に対抗するためにも、1日も早く立派な本拠地を完成させよう。

レベル上昇条件

城レベル 1	仲間の人数が1~30人まで。 ストーリー的にはトゥーリバーフェスティバルまで（参考P.94）。
城レベル 2	仲間の人数が31~61人まで。 ストーリー的には王国軍がラダトに侵入する前まで（五章P.123）。
城レベル 3	仲間の人数が62~100人まで。 ストーリー的にはグリンヒル解放まで（七章P.160）。
城レベル 4	仲間の人数が101人以上。 ストーリー的にはエンディングまで（八章P.180）。

各レベルにおける仲間と施設の関係

城レベルがいくら上昇したところで、肝心の各施設に関係する人物がいなければ、ただの大きな建物で終わってしまう。そこで、右に各城レベルに応じてそろえることが可能な施設を公開しておく。自分の城レベルに注意しながら、何の施設が抜けているのかをチェックしておこう。



城レベル1

レオナ	酒場	——	目安箱	ルック	約束の石板	ヤム・クー	魚つり
ヒルダ	宿屋	——	ハンス	防具屋	タキ	知恵袋	リッチモンド
バーバラ	倉庫	——	アップル	部隊変更	アダリー	エレベータ	——
アレックス	道具屋	——	テツ	風呂	シロウ	チンチロリン	テンプルトン

城レベル2

ジーン	紋章師	トニー	モグラたき・畠	ピッキー	テレポート	ハイ・ヨー	レストラン
レブラント	鑑定士	エミリア	図書館	——	またたきの手鏡	ユズ	牧場

城レベル3

テンコウ	窓職人	楽隊	オーケストラ	ラウラ	お札屋	カレン	カレンと踊ろう
コーネル	音職人	ゴードン	交易所	——	展望台		

城レベル4

——	銅像	ジュド	守護神	テッサイ	鍛冶屋		
----	----	-----	-----	------	-----	--	--

全29の本拠地施設を有効に利用しよう

本拠地内には数多くの施設が存在する。ここからは、それらの施設を6つの項目ごとに分けて、順に解説していく。各施設の所在地およびそれに関する人物、またどんなことができるのかを確認しておこう。

お店

品ぞろえには絶対の自信あり！

本拠地の各店の品ぞろえはかなり豊富。なにしろ主人公がその時点で行くことができる街や村ならば、そこで売られているアイテムは、すべて各店に登場する（例外あり）仕組みになっているからだ。



防具屋



ハンス (P.90)

品ぞろえは文句なし

防御力をアップさせたいならこの店。兜、盾、鎧、その他の装備品、すべて最高クラスの品々が売られている。また、ここだけに限らないが、仲間全員の装備変更ができるので便利だ。

道具屋



アレックス (P.83)

幅広くそろったよろず屋

回復アイテムからお札、その他装備品と、売り物バリエーションは豊富。ボス戦で非常に重宝する「炎のエンブレム」もこの店で手に入る。残念ながら、掘り出し物は扱っていない。

鑑定屋



レプラン (P.140)

鑑定料はかなり高め

店主はその腕前を買って、ラダトから引き抜いたレプラン。?がついているアイテムを入手したら、ここで鑑定することができる。ただし、1回の鑑定料は400ポッチと高い。

宿屋



ヒルダ (P.83)

体力回復ができる宿泊施設

ほかの宿屋同様、泊まることでパーティメンバー全員の体力と魔力を全回復させる。ちなみに、宿泊費は無料。また、本拠地入口から近いので、セーブポイントとしても利用できる。

交易所



ゴードン (P.133)

交易品の値段は良心的

骨董品や調味料、日用品を取り扱える交易所。店主は、交易業界で有名なゴードンである。どの品物も、全体的に安く売られているので、ここで買って他の交易所で売るのが賢明だ。

紋章師



ジーン (P.110)

紋章に関することならココ

魔法系紋章から、武器に宿して使える紋章まで、一通り用意されている。特に、ストーリー後半で役立つ「破魔の封印球」はオススメ。また、紋章の付け替えも100ポッチでしてくれる。

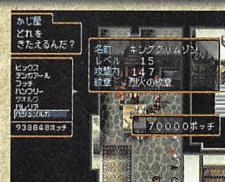
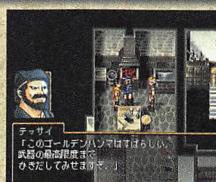
鍛冶屋



テッサイ (P.162)

武器を鍛えて攻撃力アップ

シルバーハンマーやゴールデンハンマなど、アイテムを渡すことで、武器レベルを最大16まで鍛えてくれる。



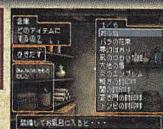
倉庫



バーバラ (P.30)

アイテム整理が行える

最大60個までのアイテムが預けられる。その他、同じ種類のアイテムをひとまとめにしたり、不要なアイテムを直接売ることもできる。



お札屋



ラウラ (P.147)

封印球をお札に変える

火、風、地、水、雷の属性の封印球を店主に渡すと、一定額を支払うことで、魔力のこもった数種類のお札を作ってくれる。



レストラン

ハイ・ヨー (P.95)



メニューを作って売り上げ金をもらおう

ハイ・ヨーが仲間に加わるとレストランができる。料理の種類は、城レベルにより変化する。ただし、調理にはレシピとそれに応じた材料が必要だ。主人公がレシピと材料を調達してくれると、彼がおいしい料理を作ってくれるわけ。また、料理を頼んでから一定時間経って彼の元を訪ねると、メニュー作りの協力金として売上金の一部がもらえる。



「今回の売り上げは、1日10ポーチだったよー」

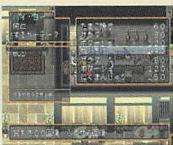
料理作りにはレシピと材料が不可欠

料理はレシピとそれに応じた材料や調味料があって、はじめて作ることができる。ハイ・ヨーが作ってくれる料理のバリエーションは、レシピ（村の住人からもらったり、掘り出し物などで購入）や材料（畠や牧場、釣り場から調達）、調味料（交易所で入手）を集めることで増えていく。バラエティに富んだメニューを目指し、レストランの売り上げアップを図ろう。



調理したものはアイテムとして活用

ハイ・ヨーに作ってもらえる料理は、「ちゅうもんする」を選択すると、アイテムとして購入することができる。その料理の効果は、体力回復をはじめ、全ステータス異常の回復、戦闘不能の回復などさまざまだ。また、この「料理アイテム」は、道具屋で売っていない貴重なアイテムも多い。この世界にたった一つのオリジナルを作り出すことも可能なのだ。



突然起きた料理対決イベントについて

黒竜会が幻のレシピを求めてハイ・ヨーに迫る！

レストランに行くと、料理対決のイベント（決着がつくまで、レストランの運営は中止）が発生することがある。謎の組織「黒竜会」が料理での対決をハイ・ヨーに迫ってくるのだ。勝てば、相手からレシピがもらえるのだが、負けるとレシピを奪われ、レストランの人気も落ちてしまう。なお、このイベントは全部で12回行われる。



●3品の合計得点で競い合う

審査員は仲間キャラクター

勝負方法は3品（前菜、メイン、デザート）の料理の合計得点で競い合う。審査員は仲間の中からランダムで選ばれた4人が担当する。審査員の好みにあう料理を作ることが重要となる (P.255)。



●高得点のポイント

料理を完全に仕上げること

料理対決には制限時間がある。時間内に料理を完成できないと、評価が下がってしまうのだ。だが、調理中にボタンを連打すれば、通常より早く料理が完成する。必ず連打して時間内に作り終えよう。



移動

何かと便利な移動施設

本拠地内に移動施設は3つ存在する。役割はそれぞれ異なるが、どれも非常に役に立ってくれる。これら施設（特にビッキーのテレポート）を上手く利用して、本作の広大な世界を思う存分堪能してほしい。



テレポート

ビッキー (P.113)

目的の場所にひとつ飛び

ビッキーに話しかけると、世界のいたる所に瞬間移動できる。ただ、時々失敗（右参照）もあるので要注意だ。また“またたきの手鏡”を使えば、ビッキーのすぐ側にある鏡の前に一瞬で戻ってくることも可能。



テレポート失敗で飛ばされる場所

- 本拠地の入口
- ラダトの入口
- トゥーリバーの入口
- 森の村の入口
- コボルト村の家の中
- 風の洞窟の途中（中間付近）
- ラダトのあがれない道具屋の2階

船着き場

海上唯一の移動手段

ビッキーを仲間にしてしまうと、利用することがなくなってしまうが、本拠地からレイクウェストやクスクスの街、コロネの街に移動することができる。序盤でお世話になる。



エレベータ

アダリー (P.83)

画期的な発明機械

本拠地での移動を、楽にするために発明された“エレベータ”。1階から5階まで、ボタンを押せば希望の階に移動できる。わずかな距離なのだが、階段を使うよりは格段に早い。



編成

勝敗を分けるパーティ編成

本作は従来のRPGと違い、108人という驚異的な人数の仲間が登場する。ただしパーティのメンバーには制限があるため、全員を連れて行動することはできない。状況に応じたメンバー構成を行おう。



酒場

レオナ (P.30)

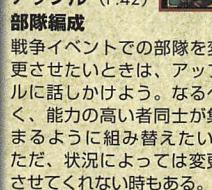


メンバー編成

パーティメンバーを変更したいときは、酒場のレオナに話しかければOK。その時点で戦闘パーティに加わることのできる仲間たちを、いつでも呼び出してくれるので。

軍師

アップル (P.42)



部隊編成

戦争イベントでの部隊を変更させたいときは、アップルに話しかけよう。なるべく、能力の高い者同士が集まるように組み替えたい。ただ、状況によっては変更させてくれない時もある。

閲覧

1度は目を通しておく価値あり

日々の戦いの骨休みに、また先人たちの築き上げてきた情報を知ることができる閲覧施設。利用が攻略の条件になることはないが、有益な情報がその一助となることはある。



図書館

エミリア (P.106)

貴重な情報を読み取ろう

世界各地で入手することができる“ふるい本”。エミリアに話しかけると、この本を読むことができるのだ。“掘り出し物”や“人物”“やさい”など、幅広い情報が得られる。なお、このふるい本は全部で12冊ある。



われ、シンダルの
なるを追い、
ここまで
たどりつくが、
いま、道路の中で
力づきようせん。

よって、ここに
われの知りえた物を
ここに記す。

シンダルは、
まぼろしの民族、
歴史の中に、
その姿を見せながら

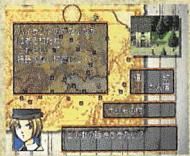
地図

テンプルトン (P.62)



世界各地の情勢を知る

図書館の1番奥の部屋にいるテンプルトン。彼に話しかけると、世界地図が見られる。現時点での勢力範囲や、それぞれ街や村にどんな施設（道具屋や宿屋）があるかも一目でチェックできるのだ。



約束の石板

ルック (P.80)



仲間にした108星がわかる

1階の広間にいるルックに話しかけると、約束の石板を見られる。この石板では、仲間の宿星名やステータスデータを確認できる。なお、仲間にしないキャラのデータは刻まれていない。



コウユウ	ヴァンサン
力 68	力 0
技 70	技 82
素 80	素 92
魔 61	魔 76
運 91	運 89
魔力 29.9	魔力 4.7
MP 11	MP 11
HP 5/210	HP 5/100
名前	名前
属性	属性
HP	HP
MP	MP

目安箱

仲間の本音が垣間みられる

本拠地2階、エレベータの右横にある箱。この中には時々手紙が入っており、仲間からの激励や自分の近況を報告したものなどが書かれている。



展望台

本拠地の全景が一望

本拠地入口から、道沿い（左下）に進むと、展望台がある。この展望台の最上階には望遠鏡があり、これを覗き込むこと、本拠地の外観が見られる。



銅像

戦闘成果を称える人物像

本拠地4階の中庭に出ると、一体の人物像が立っている。この像は、もっともモンスターを倒した回数の多い人物がモデルになっている。



職人

こだわりの世界を堪能しよう

自らの職業や資質に関して、絶対的な自信と誇りを持つており、その技は芸術的レベルにまで達している職人たち。本拠地内にもそんな職人と呼べるレベルまで、極め尽くした人物が多数存在する。



窓職人



テンコウ (P.145)

ウィンドウ枠の変更ができる

「まどセット」を持って、本拠地3階の中庭にいるテンコウに話しかけると、画面中に表示されるウィンドウ枠を変更してくれる。この時、ウィンドウ内の色も同時に変えてくれる。



音職人



コーネル (P.135)

新たな効果音に変更可能

「音セット」を持って、本拠地3階の中庭にいるコーネルに話しかけてみよう。ゲーム中の決定音およびキャンセル音を、動物の声やクラクションといった効果音に変えてくれる。



知恵袋



タキ (P.88)

暮らしに役立つ知識を聞いておこう

1階にいるタキおばあちゃんに話しかけると、励ましてくれたり、ヒントをくれたり、マメ知識的な事柄を教えてくれることがある。

オーケストラ隊



アンナリー、ピコ、アルバート
(P.131) (P.161) (P.162)

ゲーム中のサウンドが聞ける

いわゆるサウンドテスト。アンナリーに話しかけると、さまざまな地方の曲を聞かせてくれる。また、アンナリー1人（他を仲間にしていない状況）だと、アカペラで歌う。楽曲は全27種類。

牧場



ユズ (P.110)

家畜を集めて、食材を生み出そう

ひよこ、こぶた、こひつじ、こうし。これらの家畜を入手したらユズに預けよう。牧場で育ててくれ、食材となる卵や豚肉などを作ってくれる。



探偵



リッチモンド (P.84)

調べごとはコイツに聞け！

名探偵リッチモンドに話しかけると、依頼料を払うことで「仲間の秘密」や「仲間にする方法」を聞くことができる。調査には約10分ほどかかる。



守護神



ジュド (P.162)

守護神を依頼してアイテムをもらおう

話しかけると、守護神を作ってくれる。材料に設計図が必要となるが、守護神を完成させると、1度だけアイテムがもらえる (P.243)。



風呂

テツ (P.88)



風呂に入ってリラックスしよう

テツは城レベルに応じて風呂を作ってくれる。風呂の効果はHPと魔法使用回数が全回復、さらにほかほか状態になること。また、風呂専用アイテムを装備して風呂に入ると、湯船にアイテムが浮かぶ。その他、右のようなイベントも発生する。



風呂場で起こるイベント一覧

会話イベント（ご飯編）	ひのき風呂に、主人公、フリック、ピクトールの3人に入る。
会話イベント（彼女編）	大理石風呂に、主人公、フリック、ピクトール、ニナの4人に入る。
会話イベント（デブ編）	ジャングル風呂に、主人公、フリック、ピクトールの3人に入る。
格闘家のイベント	中国えざらを6枚飾り、ワカバかロンチャンチャンの一方が風呂に入っていない。
ヒカリ攻撃のイベント	ドラムカン風呂に、主人公、ポルガン、ガンテツ、ロンチャンチャンの4人に入る。
のろい人形のイベント	のろい人形を6個飾る。
落書きイベント	のろい人形を6個飾り、さらにらくがさを2つ飾る。
たこが踊るイベント	たこつぼを6個飾り、主人公、アビズボア、ルロライアで風呂に入る。
騎士のぞうと女神のぞうのイベント	騎士のぞうを男湯に3個、女神のぞうを女湯に3個置く。
花が咲くイベント	花びんを6個、花のえを2個飾る。
しょうべん小僧のイベント	男湯の右上の展示場にしょうべん小僧を飾る。
竜のイベント	青竜のつぼを6個、山水画を2個飾る。
ランプの精のイベント	ペルシャランプを6個飾る。
露天風呂が完成するイベント	城レベル4になってから、20回お風呂に入る。

遊技場

きこりの結び目

順位に応じたアイテムがもらえる

洗濯場の兵士に話しかけるとミニゲームができる。参加者は主人公を含め3人（残りはCPUが操作）。サイコロを振って、出た目の数だけマークをつけながら崖を上り、1人が頂上に到達するとゲーム終了。ただし、1の目が出ると、スタート地点からマークの位置まで落下する。



戦いを忘れるほど遊びつくそう

ミニゲーム（全5種類）をクリアすると、さまざまに褒美がもらえる。中には、ここでしか手に入らないものもあるので、戦闘の息抜きがてらにでも立ち寄って、貴重なアイテムを手に入れてほしい。



「きこりの結び目」の参加料および商品リスト

参加料	1位	2位	3位
1000 ポッチャ	バラの花束 誓いのさかずき 太陽のバッヂ 口ひろつぼ けんぽうざ	怒りの一撃の札2枚 ガントレット てりやき7個 民族いしゅう	やくそう5個 のろい人形 木ぐつ
5000 ポッチャ	くつろぎセット 秘伝書 むてきスマイル しのびふく 青竜のつぼ 銀の盾	じゅんかつ油 力の石 魔の石 シャンブーハット 鹿のツノ	やくそう8個 しっぱいのつぼ ブーツ
10000 ポッチャ	かめ設計図4 大笛 きび団子 太極のふく ゴールドレット 金かい せいじのつぼ	セクシーウインク シリバーレット カイトシールド しのびふく	サングラス 特効薬3個 らくがき マント

交易

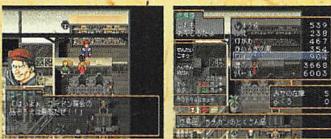
T R E D E S Y S T E M

戦闘や賭け事以外でお金を手に入れることができる交易。

時代の流れを見抜く力がもっとも重要となる。

世界中を旅して良き交易ルートを探そう

需要と供給。交易でお金を稼ぐポイントは、この言葉を深く理解する必要がある。ここでは、交易の流れを順に解説していく。流れとシステムを理解して、独自の交易ルートを開拓しよう。



安く買って高く売るを念頭におく

交易の基本は、安く物を仕入れてできる限り高く売る。しかし、これを実行するためには、まず、世界各地を巡り、どこの街でどんな物が取引されているのか、そして特産品は何かを知り尽くしておかなければならないのだ。

交易品を手に入れる

まずは、交易品を入手することから始めよう。店で買ったり、敵から奪い取ったりとさまざまである。また、交易品は骨董品（高額な物が多い）、香辛料（価格の上下が激しいが低価格）、日用品（価格はほぼ一定、ただし村により価格差が激しい）に分けられる。危険もあるが大金を狙う人は骨董品（つぼ全般）を、安定した金額を稼ぎたいなら日用品（光るたま）を購入すると良いだろう。



フィーバーを利用する

交易所の近くにいる人に話しかけると、「○○村で塩が不足している」「ワインブーム」といった情報（嘘もある）が聞ける。通常では考えられない値段が設定されている時が多いので、情報を聞いたらすぐ訪ねてみよう。



交易所を見比べる

交易品は、各店ごとに基本価格が設定されている。そのため、ある村では安値でも、別の村だと高額ということが起こる。交易で儲けるためには、値段の差が激しい品物と取引されている店を一つでも多く調べ出すことが重要なのだ。



交易品をできる限り高く売る

交易で儲けたいならフィーバーイベントで値段が暴騰している時に売るか、または仕入れ値より高く買ってくれる店で売るに限る。だが、数多くの交易品が存在する中、どれに的をしぼったらいのかわかりにくいのは確か。まずは、頻繁に訪れる店を3つぐらいピックアップして、その中で取り引きされている品物から調べていくのが妥当だろう。アレもコレもでは逆に損をするのがオチ。





STORY ANALYSIS

[ストーリー攻略の章]

幻想水滸伝
GENSOSUIKODEN

第一章

駐屯地
▼
傭兵隊の砦

祖国を追われた少年たちの旅立ち
ハイランド王国軍、ユニコーン少年部隊。
ここに、幼なじみの少年2人が、ともに戦う。
そんな彼らを、過酷な運命が呑み込もうとしていた……。

Event Flow Chart



第式章へ

EVENT

陰謀巻く駐屯地

王国軍と同盟軍の間に休戦協定が結ばれ、故郷へ帰還できることになった2人。

ところが、思いもよらぬ敵の夜襲を受けて事態は最悪な展開を迎える…。

MAP DATA

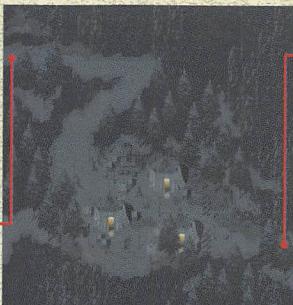
CAMP



駐屯地

ユニコーン隊が体を休める場所

山道の途中に作られた駐屯地。小部隊のものだけあって、その大きさはかなり狭め。北には絶壁の崖が構えている。



ROUTE GUIDANCE

仲間たちの話を聞いてまわろう

ジョウイとともに、すべての場所を歩き回ることができるが、入手できる宝はない。

テントの中にいる少年兵たちやラウド隊長と会話することは可能。また、滝に飛び込む時のジョウイとのやりとりでは、選択肢によって岩に印を付ける人物が変化する。

STEP

1

突然の敵襲

物語はジョウイが主人公に声をかけてくるところから始まる。この時「もう寝るよ」を選択すると敵の夜襲イベントが発生。なお、「すこし外に…」を選択すると、周囲の仲間たちと会話することができる。「敵襲だ!!」の声に起こされた2人は、唯一の脱出道である東の山道へと向かうことに。しかし、山道の入口にさしかかった時、この状況を不審に思ったジョウイが「引き返そう」と提案。2人は今来た道を戻ってみることにする。



パーティ
メンバーの見方

固定のパーティ
メンバー

ステップ中でパーティ
に加わるメンバー

ステップ中でパーティ
から抜けるメンバー

フリー
きるパーティメンバーの枠

STEP 2

明かされる奇襲の真相

ラウド隊長の元へ戻ってみると、隊長たちは凶悪そうな1人の男と何やら怪しげな密談を行っていた。そう、一見都市同盟軍の仕業かと思わせたこの奇襲、実は裏でラウドたちが仕組んだ罠だったのだ。この事実を知った主人公たちに「逃げる」か「事態を確認する」の選択が迫られる。隊長に真相を確かめたい場合は、すべてを知った主人公たちを殺そうと、その場で王国兵と戦闘になってしまう。黙って逃げる場合は、何とか生き延びようとして北にある崖を目指すことになるのだ。

STEP 3

駐屯地脱出



駐屯地脱出を試みて北の崖へと逃げ延びた2人だったが、安心したのも束の間、すぐにラウドに見つかり戦闘となってしまう。ちなみに、このときの戦闘は「おさななじみ攻撃」を使えば容易に勝てるの覚えておこう。ただ、一度王国兵を追いついたとしても、このままでは敵に捕まるのは時間の問題だ。残された選択肢はもはや奇跡を信じて急流に飛び込むのみ。ジョウイと必ずこの場所で再会しようと約束し、2人は滝へと飛び込むのだった。



EVENT

傭兵隊との出会い

滝壺へと一縷の希望を託して身をおどらせた主人公。どうにか助かったものの、たどり着いた先は誰と敵である都市同盟軍の砦だった――。

STEP 1

捕虜としての生活



急流に飛び込んだものの、何とか命だけは助かった主人公。しかし目を覚ましてみると、ジョウイの姿はなく、敵対するジョウストン都市同盟の男たちに取り囲まれているという状況。その中でビクトールと名乗った男が、主人公に簡単な尋問をする。その内容は名前や素性に関して。だが、この時どちらの選択肢を選んでも、結局は捕虜として捕まってしまう。また、尋問中にビクトールの同僚フリックがやってきて、同じように流されたジョウイのことを話すのだが、生死の確認は取れなかった。



MAP DATA

FORT

傭兵隊の砦

森林の中に存在する難攻不落の砦

地の利を生かし、敵に攻め落とされないよう堅牢な作りになっている。宿屋から道具屋、鍛冶屋といった設備まで用意されている。



CHARACTER

1 バーバラ
ENCOUNTER P.30
DATA → P.205
2 レオナ
ENCOUNTER P.30
DATA → P.218

防具屋

商品名	値段
おくすり	100
毒消し	200
すりぬけの札	500
ほおあて	1000

鍛冶屋

レベル3まで

宿屋

無料

※宿屋をのぞくお店は
EVENT4 (P.35) クリア
ア後から利用可能となる

掘り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	特効薬	500	2
ガントレット		1700	1

※掘り出し物は、一定時間が経過することで、店頭に並ぶ商品が変化。(2度と出現しない場合もあり)。

STEP 2

倉庫の整頓

捕虜となっての1日目の生活。どんな仕打ちが待っているかと思いきや、意外にも簡単な雑務を命じられるだけ。何でも、この砦のしきたりとしてどんな身分の者だろうと、「働く者」食うべからず」らしく、捕虜である主人公も当然この決まりに従えというわけだ。そうとわかれば、テキバキと荷物を壁際へと整理して仕事を終わらせよう。荷物を移動させるには、押したい方向に向かって方向キーを入れ続けばOKだ。



STEP 3

リューベへお使い



2日目の朝を迎えた主人公は、1日目と同様ポールから手伝いを頼まれることになる。今度は火打ち石3つ、ブーツ2足、こむぎご1袋を傭兵隊の砦にいる人たちから預かって、ポールに持っていくというのがその内容だ。だが、傭兵隊の砦の道具屋ではこむぎごを切らしてしまっているため、主人公はコボルトの戦士であるゲンゲン、医師の弟子であるトウタと一緒に北東にあるリューベの村へ、こむぎごを取りに行くことになる。



集う宿星たち

レオナ
DATA ▶ P.218

戦闘、戦争イベントには参加できないが、話しかけるとパーティメンバーを変更できる。

バーバラ
DATA ▶ P.205

レオナと同様にパーティメンバーに入ることはないが、話せば持ち物を預かってくれる。

ゲンゲン
DATA ▶ P.193

コボルト村1番の剣の使い手。技や運の上昇率が高く、序盤では頼りになる1人。

MAP DATA

TOWN & VILLAGE

リューベの村

旅の一座が芸を披露するハイランド国境にほど近い村
傭兵隊の砦の北西にある小さな村。リューベの山道への入口でもある
この村では、5人の仲間と出会うことになる。



CHARACTER

1 リキマル ENCOUNTER P.36 DATA → P.217	4 ポルガン ENCOUNTER P.32 DATA → P.212
2 アイリ ENCOUNTER P.32 DATA → P.184	5 ミリー ENCOUNTER P.38 DATA → P.214
3 リィナ ENCOUNTER P.32 DATA → P.217	

Information

まずはお使いが最優先

1回目に訪れた時には旅の一座が芸の用意をしている。これはイベントを進めないと始まることはない。さっそくポールに頼まれたお使いを済ませよう。

道具屋

商品名	値段
おくすり	100
毒消し	200
すりぬけの札	500

防具屋

商品名	値段
パンダナ	50
皮のほうし	100
ローブ	100
チュニック	200
すねあて	200

鍛冶屋

レベル3まで

宿屋

1人につき70ポッチ

掘り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	特効薬	500	1
	火炎の矢の札	700	2
防具屋	けがわのふく	700	1
	プレアーマー	1000	1

STEP 4

砦の床みがき

RETURN 傭兵隊の砦 [MAP P.29]



リューベの村からこむぎこを受け取り、無事に砦へと戻った主人公たち。ここでレオナの酒場にいるポールにこむぎこを渡すと2日目が終わる。3日目は傭兵隊の砦の汚れている場所を布でふき取る手伝いを、いつものようにポールから頼まれる。床みがきする場所は、地下1階に2カ所、1階の階段付近に1カ所、2階の通路と中央の会議室に1カ所ずつと、全部で5カ所。この中でも会議室にある汚れは見逃しやすいので、忘れずにすべての床みがきを終えてから、ポールに話しかけるようにしよう。



EVENT

故郷を目指して

傭兵隊の砦から脱出した2人は、リューベの村にいる旅の一旅と共に故郷であるキャロの街へと向かうことになる。

STEP 1

はぐれたジョウイと再会



床みがきを終えて3日目が過ぎようとしたその夜、何者かが砦に忍び込んだとの情報が流れる。牢屋から出ることもできずじっと待っていると、主人公の名を呼ぶ誰かの声が聞こえてくる。ここで「返事をする」と「……」の2つの選択肢が出てくるが、どちらを選んでもジョウイと再会できる。お互いが無事であることを確認した2人は、そのまま砦から脱出しようと1階に上がるが、待ち構えていたピクトール、フリックたちに見つかってしまい、2人そろって再び牢屋へと戻ってしまうのだった。



STEP 2

深夜の逃亡



捕まってしまった主人公はジョウイと一緒にポールから食事を与えられるが、ここでジョウイは上品なポーズを裝って、スープを飲むためのスプーンを借りる。そして食事が終り兵士たちも眠りについたその夜、ジョウイは先ほど食事の時に借りたスプーンを使って牢屋を開け、主人公に逃げ出そうと提案する。だが、牢からは出られたものの、1階には見張りの兵士がいてなかなか先へと進めない。そこでジョウイは主人公が持っていた火打ち石と油のついた布を使ってボヤを起こし、その場をうまく突破。兵士をやりすごすことに成功した2人は、2階へとベランダからロープを使って脱出するのだった。



STEP 3

大道芸に挑戦

RETURN リューベの村 [MAP P.30]



キャラの街へ行く前に1度リューベの村へ戻ってみると、旅の一座が華麗な大道芸を披露している。これを見物する2人だったが、旅の一座の指名により主人公はナイフ投げのためにされることに。この時に選択肢が出てくるが、ここは3回ともアドバイス通りに「動かない」を選択するのが無難。こうしてナイフ投げもみごと成功し、大道芸は大好評で幕を閉じる。



SELECT CHECK

ナイフ投げの時に動くと…

ナイフ投げの時に「ちょっと右に」または「ちょっと左に」を選択すると、主人公は怪我をしてしまう。ナイフ投げが失敗しても、ストーリーが変わることはないが、HPは減ってしまうので要注意。



MAP DATA

DUNGEON

燕北の峠

化け物が潜んでいると噂される霧に包まれた峠
あたり一面霧に覆われた怪しい峠。見通しが悪いこの峠では、頂上付近にいるミストシェイドを倒すと霧が晴れる。



おいしい氷



B

2



B

3

ITEM

- 1 炎のかべの札
- 2 すりぬけの札
- 3 ブレスアーマー
- 4 風のはねかざり

おいしい氷

全員の体力と魔力を全回復

BOSS

ミストシェイド
ANALYSIS P.33
DATA → P.259

旅の封印球

出入口



B

4



STEP 4

大人の話し合い

パーティメンバー



同行者



大道芸が終わり、旅の一団と会話をしていると、彼女たちもハイランドの方へ移動するということがわかり、ここから主人公たちと一緒に行動をすることになる。一同はそのまま燕北の峠へと向かうが、入り口で同盟軍兵士に行く手を阻まれてしまう。だが、ここでリィナが隊長と2人で奥へと入っていき、大人の話し合いによって燕北の峠に入ることを許してもらうのだった。



STEP 5

燕北の峠にて

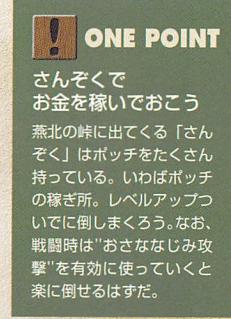
パーティメンバー



同行者



燕北の峠に入ったら、まずはレベルを上げておきたい。はじめのうちは、体力と魔力を全回復する“おいしい水”的まわりで戦い、ある程度レベルが上がったら奥に進むようにしよう。また、ここに出現する「カットバニー」はまれに“返し刃の封印球”を落とすことがある。この時点ではまだ宿すことはできないが、ここでいくつか入手しておけば序盤を苦労せずに進むことができる。ぜひ手に入れておこう。ちなみに、同じ名前の敵でもキャロの街からの帰り道では、落とすアイテムが変化している。



STEP 6

霧の魔物の正体

パーティメンバー



同行者



順調に燕北の峠を進む一行。だが、頂上付近にさしかかると、妖しい霧が主人公たちを包み込む。そういうえばリューベの村で旅の一団と出会った時にリィナが「燕北の峠には凶悪な怪物が住みついて困っている」という噂を口にしていたが、まさかその怪物が…。だが、その危惧は現実のものとなる。妖しい霧は巨大なミストシェイドの姿に変わり、主人公たちに襲いかかってくるのだ。



BOSS MONSTER 攻略

VS ミストシェイド

旅の一団の持つ炎系の攻撃を活用しろ

男と女の姿を使い分けるミストシェイド。両手の指先で敵を突き刺す直接攻撃と、雷の魔法で全体攻撃を仕掛けてくる。しかし、どちらの攻撃もたいして威力がないので、ボルガンは“火ふきの紋章”、リィナは“火の紋章”、ほかのメンバーは“怒りの一撃の札”か“炎のかべの札”を使ってさっさと倒してしまおう。なお、出現場所の手前には旅の封印球があるので、セーブしてから戦闘に挑もう。

DATA
LV: 10
HP: 800
弱点: 火
所持金: 2000



EVENT

歓迎されぬ帰還

国境を越え、2人は主人公の義姉ナナミが待つキャロの街へと帰還。
しかし、王国軍の手が回った故郷は、すでに安息の地ではなくなっていた。

MAP DATA



TOWN & VILLAGE

キャロの街

ハイランド王国に属する主人公とジョウイの故郷
幼なじみである主人公とジョウイの出会いの場所。
施設は少ないが、主人公が訪れる店舗が優しく声をかけてくれる。

Information

2人の思い出が詰まった大きな木
主人公の家の裏にある木の下には3つの
アイテムが埋まっている。入手できる時
期は遅いが“ハンターの封印球”は店で
は売っていない貴重な封印球のひとつ。

道場に誰かが住んでいる?
ルルノイエ攻略後 (P.180)、ジョウイ
の家の前にいる少年に話しかけてみよ
う。道場で人影を見たという、うわさ話
を聞くことができるのだ。



道具屋

商品名	値段
おくすり	100
毒消し	200
すりぬけの札	500
てぶくろ	300
ほおあて	1000

宿屋

1人につき100ポッチ

掘り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	怒りの一撃の札	700	2
	ヴィングブーツ	10200	1

ITEM

1 ふるい本1かん
※ゲンカクの部屋
の机を調べる

2 小さなつぼ
(ナナミのつぼ)

ふつうのつぼ
(ゲンカクのつぼ)

大きいつぼ
(ナナミのつぼ)

※つぼは3つの中
ち1つを、ナナミ
がパーティに加
わった後、主
公の家から持つ
ていくことが可
能。

3 ハンターの封印球
4 3人の絵
5 30ポッチ

※八章終了後、木
の下に埋まってる
アイテムを発見。

STEP 1

ナナミとの再会



キャラの街にたどり着くと、入口で旅の一団とお別れ。主人公とジョウイも自分の家へ立ち寄るため、1度、別れることになる。さっそく自分の家に戻ってみると、裏庭で姉のナナミが主人公を温かく迎えてくれる。だが、ここでナナミから主人公とジョウイにスパイ疑惑がかかつていることを聞かされる。ナナミは主人公と一緒に脱出を試みるが、家の前で王国兵に見つかり、戦闘になってしまう。この戦闘に勝つとラウド隊長が現れ、選択肢を迫られるが、「いやだ」を選んだ場合のみ再び戦闘に突入。ただ、この戦闘には絶対に勝てず、結局は捕まってしまう結果に。一方ジョウイのほうも、罪に手を染めたとして家の中に入れてもらえず、王国兵に捕まってしまうのだ。

集う宿星たち



ナナミ
DATA ▶ P.204

明るくて元気のいい主人公の姉。基本能力はそれほど高くないが、「兄妹攻撃」は使える。

SELECT CHECK

ナナミが大切にしている壺はどれを選ぶ?

自分の家から脱出する時に、部屋の中央に置かれている壺に近くと3つの選択肢が出てくる。こち
一番高く売
れる「ふつ
うのつぼ」
を選ぼう。



STEP 2

思いもよらぬ味方



牢屋でラウドから駐屯地での出来事はすべてルカ皇子の策略だったと聞いた3人。しかし、その真実を誰にも知らせることができぬまま、処刑場へと連行される。この途中、主人公とジョウイは皇女ジルと出会い、やはり無実ということは理解してもらえない。そして、処刑場で命もあとわずかと思われたその時、傭兵隊で世話をなったフリックとビクトールが現れ、主人公たちを助けてくれたのだ。



STEP 3

ナナミを救出



処刑場で助けてもらった主人公とジョウイは、まだ牢に囚われたままのナナミを助けにいくことにする。だが、主人公たちが目にしたその光景は、何人もの王国兵を圧倒的な強さでなぎ倒すナナミの姿だった。これを見た主人公たちはあきれかえるものの、無事に合流できたことを喜ぶ。そしてすぐに一同は、キャラの街に別れを告げ、再びフリックやビクトールとともに傭兵隊の砦へと戻ることになる。



STEP 4

傭兵隊の砦にて

RETURN 傭兵隊の砦 [MAP P.29]



傭兵隊の砦に戻ると、ビクトールは「手間さえかけなければ好きにしていい」と言ってくれる。捕虜としてつかまっているはずなのに、なぜこんなに自由なのかな——そんな疑問を抱きながらも、今は主人公たちにはやることがない。ここはビクトールから言われた仲間集めの旅に出かけるしかなさそうだ。なお砦の地下にいるかじ屋は、この時点では最高の武器レベル3まで上げられるので、ほかの街へ出かける前に必ず鍛えておきたい。



EVENT

新たな仲間を求めて

戻る場所がなくなってしまった主人公たちは、傭兵隊の砦を拠点に新たな仲間を探す旅に出る。

FREE EVENT 1

食いしん坊の武士

ここから少しの間、主人公たちはリューベの村、ラダトの街、トトの村などへ移動できるが、まずは北東にあるリューベの村へと向かおう。村に入ると入口付近で誰か倒れている。どうやら行き倒れらしい。彼に話しかけると腹が減って動けないから何か食わせてくれと頼まれるので、宿屋でごちそうしてあげよう。食事が終わると宿屋の女将から食事代を請求される。ここでお代を払ってあげると、行き倒れの男、リキマルが仲間になってくれるのだ。ちなみに、お代の3000ポッチが手持ちにない場合は、払わなかった場合と同じ状況になるので、話しかける前に手持ちのポッチを確認しておいたほうがいい。

集
つ宿星
たちリキマル
DATA ▶ P.217

とにかく大飯食らいの男。力や体力に優れ、パーティの少ない序盤では役に立つ。



ONE POINT

仲間にしたキャラクターをパーティに入れるには？

仲間にパーティに入れるためには、一度傭兵隊の砦に戻り、1階のレオナに話しかければOK。序盤はパーティが少ないもので、忘れずに入れてくれよう。



SELECT CHECK

お金を払わないでリキマルは働くされる？

宿屋の女将からお代を請求された時に「なんで？」を選んで払わなかった場合、リキマルは3000ポッチ分を働くことになる。なお、これ以降は宿屋の女将に話すたびにお代の肩代わりをするかどうかを聞かれ、払うとリキマルは開放、仲間になってくれる。

FREE EVENT 2

ナナミの危ない行動

RETURN 燕北の峠 [MAP P.32]

ナナミをパーティに入れて燕北の峠に向かうと、普通では見られないおもしろいイベントが発生する。旅の一一座がいた時は何とかリーナのおかげで通ることができたが、この場合はなんとナナミが隊長と話し合いをつけようとするのだ。しかし、大人の話し合いで承諾を得たリーナとは違って、ナナミは隊長と2人っきりになったあと、いきなり襲いかかろうとする。もちろんナナミが考えたこの作戦が成功するはずもなく、主人公たちは怒られて追い返されてしまうことになる。



MAP DATA

DUNGEON



リューベの山道

リューベの村から続く緑豊かな山

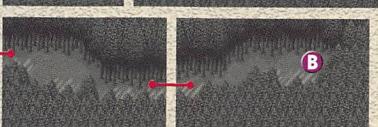
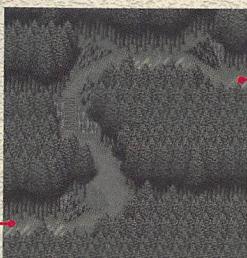
頂上まで1本道になっている山。誰もいない細い道には巣から小鳥が落ちてしまっている。自然を感じる静かな森だ。

ROUTE GUIDANCE

“必殺の封印球”が手に入る
「キツツッキー」は、“必殺の封印球”を落とす。イベントを進める前に1つは取っておきたいところだ。

ITEM

1 皮のマント
2 ガントレット



リューベの村へ P.30 | DATA→P.198

CHARACTER

1 キニスン
ENCOUNTER P.37
DATA→P.191
2 シロ
ENCOUNTER P.37

3 ツァイ
ENCOUNTER P.44
DATA→P.201
4 トモ
ENCOUNTER P.135
DATA→P.204

BOSS

ボナバルド
ANALYSIS P.88
DATA→P.260

FREE EVENT 3

森に住む獣人



森の奥へと入った主人公たちは、入口から左に曲がった道で木から小鳥の巣が落ちているのを発見する。ここで小鳥を戻してあけてから、一度画面をスクロールさせ、一定時間経ってからまた戻ってきてみよう。森の住人であるキニスンとシロが待っているはず。このあと彼らに話しかけるといろいろ質問されるが、正直に答えれば仲間になってくれる。



集う宿星たち

キニスン
DATA→P.191

森を愛する獣人。平均した能力だが、弓矢攻撃は反撃を受けないため使いやすい。

シロ
DATA→P.198

いつもキニスンのそばにいる狼。防具などを一切装備できないぶん、基本能力は高め。



SELECT CHECK

仲間になってと言わないと一生会えなくなる?

キニスンとの会話時に2回ほど選択肢が出てくるが、「キミは、どうしてここに?」の選択に対して、「言えない……」と答えると、キニスンとシロは森の中へ去ってしまい、2度と仲間にできなくなるので注意しよう。



STEP 1

ボナパルトを探す少女

パーティメンバー



同行者



リューベの村の奥では帽子をかぶった女の子がウロウロしているのを見かけるはず。さっそく話しかけてみると、どうやらボナパルトという名前のペットが山のほうへ迷い込んでしまったらしい。ここで女の子から一緒に探してくれと頼まれるので、引き受けたあげるとパーティにミリーが加入。このあとは強制的に森の中を探索することになるのだ。なお、いったん森の外に出た場合は、もう一度ミリーに話しかける所からやり直すことになる。



STEP 2

ボナパルトを発見

パーティメンバー



同行者



ボナパルトを探しに、ミリーと森の中へと入った主人公たち。最初の分岐点を右に曲がればすぐにボナパルトを発見できるが、ボナパルトはミリーの姿を見た途端、さらに森の奥地へと逃げ出してしまう。そのまま逃げた方向へ追ってみると、ボナパルトは森の行き止まりでおびえて震えている。ここでつかまえようと近づくミリーだったが、ボナパルトは恐怖のあまり主人公たちに攻撃をしかけてくるのだ。



BOSS MONSTER 攻略

VS ボナパルト

兄弟攻撃で大ダメージを与える！

見かけは小さくて弱そうだが、大きな口で何でも吸い込んでしまうボナパルト。最も有効な攻撃は、主人公とナミの「兄弟攻撃」。レベルによるが1回で100前後のダメージを与えるのはず。また、リキマルは攻撃力が高いので仲間にしているなら、必ずパーティに入れておくこと。逆に固定パーティのミリーは攻撃力が低く戦力にならないので、戦闘中は仲間に回復に専念させよう。

DATA

LV: 13
HP: 600
弱点: 火
所持金: 0



STEP 3

ミリーが仲間に

パーティメンバー



同行者



戦闘後はすっかり正気に戻ったのか、おとなしくミリーになつくボナパルト。ここでミリーからボナパルトのことをかわいいかと聞かれるが、「そうかな……」、「そうだね……」のどちらを答えてても、このあとのセリフが少し変わるので好きなほうを選ぼう。そしてボナパルトを探すのを手伝ったお礼として、ミリーがここで仲間になってくれる。なお、ここからは傭兵隊の砦の北西にあるトトの村へ向かうことになるが、その前に森の中でレベル上げをしておくといいだろう。

集う
宿星たち

ミリー

DATA ▶ P.214

謎のペット「ボナパルト」と一緒にいる女の子。全体的に能力が低いため、使いにくい。

EVENT

突然の悲劇

旅を続ける主人公たちはジョウイの命の恩人と出会い、再会を喜ぶのも束の間。
ちょっと出かけた間に予想もしなかった悲劇が起きてしまうことに……。

MAP DATA

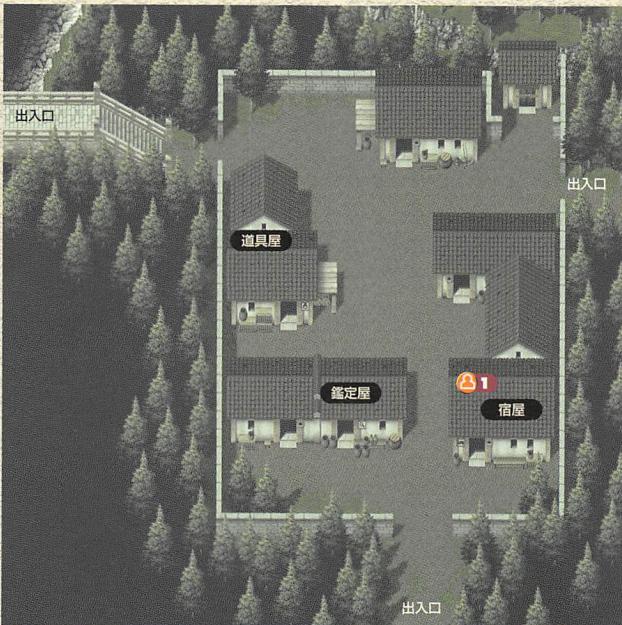
TOWN & VILLAGE



トトの村

子供たちの声がこだまするのどかな村

ミューズと傭兵隊の砦をつなぐ小さな村。ジョウイの命の恩人もここに住んでいる。施設は防具屋がない代わりに鑑定屋がある。



Information

アイテムを鑑定しよう
今までずっと鑑定できなかった“?”系のアイテムは、このトトの村で初めて鑑定することができます。キャロの家から持ってきたつばが“ふつうのつば”なら、鑑定すれば3000ポッチで売れるだろう。他にも敵から入手した“?つば”や“?おきもの”があれば、ここで鑑定しておこう。



CHARACTER

1 ザムザ
ENCOUNTER P.40
DATA→P.195

道具屋	
商品名	値段
おくすり	100
すりぬけの札	500
マント	400
木ぐつ	100

宿屋	
1人につき50ポッチ	

振り出し物リスト			
店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	毒消し	200	2
	風のはねかざり	500	1

STEP 1

ジョウイを呼ぶ少女

パーティメンバー



同行者



仲間探しを続けるため、“トトの村”へ向かうと、ジョウイの名前を呼ぶ女の子“ピリカ”と出会い、ジョウイから急流に流された時に、彼女に助けられた話を聞かされることになる。そして主人公たちは、ジョウイとの再会を喜ぶピリカの家へと招かれるのだった。



ONE POINT

ピリカが現れる条件は？

傭兵隊の砦で自由行動になった時にすぐにトトの村に行ってもピリカはない。これはタイムイベントのため、ある程度時間が経つからでないと発生しないようになっているからだ。別イベントをこなしてからもう一度訪ねよう。

STEP 2

ピリカのお願い

パーティメンバー



同行者



ピリカの家の中へと入ると、ジョウイにとっては懐かしいピリカの両親であるマーカスとジョアンナに再会する。そして助け出された時のことを感謝するジョウイに対して、マーカスは「自分の家と思ってもらってかまわない」と優しく声をかけてくれるのだった。マーカスたちと話しが終わると、今度はピリカに隣の部屋へ呼ばれ、お使いを頼まれることになる。そして主人公たちは、ピリカから預かった大切な70ポッチを持ってミューズ市道具屋へ向かうのであった。



FREE EVENT 4

ナナミとザムザの口論

パーティメンバー



同行者



長旅の疲れを癒すため宿屋に立ち寄ると、全身をマントで覆った怪しげな男が立っている。ここでナナミが話しかけるが、なぜか口ゲンカになってしまう。だが会話後、自称“完璧”な男ザムザは、自分の良さをわかってもらうためといいながら、強引にパーティに入ってくるのだ。

集つ宿星たち



ザムザ

DATA ▶ P.195

肉弾戦が得意な魔術師。力と魔力、両方のステータスが上昇するが、いまいち中途半端。



STEP 3

木彫りのお守りを買いに

頼まれた木彫りのお守りを買いにミューズ市へと足を運ぶ主人公たち。さっそく道具屋へと行くと、店主は預かり物だが500ポッチなら売ってくれるという。楽しみに待っているピリカのためにも購入して、早くトトの村へと持って帰ってあげよう。



SELECT CHECK

お守りを買わない？

お守り代金の支払い時、実は「いやだ」を選択した方が、お得。ジョウイが自分の指輪を売って購入するので、1500ポッチのおつりがもらえるが…。

MAP DATA

TOWN&VILLAGE

ミューズ市

各都市の市長が集まる活気に溢れた街

さまざまなイベントにも関わってくる重要な街で、人物、施設ともに充実している。街の中に宝箱もいくつか存在する。



Information

宝箱の入手タイミング

ミューズの街の中にはかなりの宝箱（アイテム）が存在する。だが、これらのほとんどは特定のイベントをクリア後でないと入手することができないのだ。ストーリーが進んだ後に、忘れないように取りにくるようにしよう。

CHARACTER

1 トウタ
ENCOUNTER P.56
DATA→P.203

2 クライブ
ENCOUNTER 56
DATA→P.192

3 アニタ
ENCOUNTER P.56
DATA→P.185

ITEM

1 音セット1
※クライブのフリーイベントの時（P.56）にエルザからもらえる。

2 レシピ3
※トウタを仲間にした後、ハウアンに話しかける。

3 銀糸の竜鎧
※ミューズ解放後（七章EVENT.2クリア後）、防具屋に話しかける。

4 ふるい本12かん
※ミューズ解放後（七章EVENT.2クリア後）、酒場にいる人に話しかける。

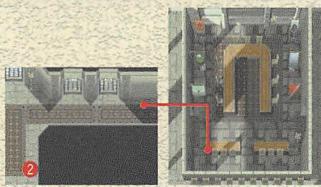
5 流水の封印球
※ミューズ解放後（七章EVENT.2クリア後）、2階の人には話しかける。

6 ふるい本4かん
※本棚を調べる。

BOSS

ゴールドウルフ
ANALYSTS P.165
DATA→P.269

MAP DATA



※ミューズ解放後(七章EVENT.2クリア後)、それぞれの店の商品は以下のとおりに変化する。		
防具屋		
商品名	値段	
パンダナ	50	
とんがりぼうし	1200	
フレスマーマー	1000	
やみのマント	6800	
紋章師		
商品名	値段	
土の封印球	4000	
タイタンの封印球	6000	

道具屋

商品名	値段
おくすり	100
毒消し	200
はり	200
のどあめ	200
すりぬけの札	500
身代わりじぞう	5000
●木ぼりのお守り	500

防具屋

商品名	値段
パンダナ	50
風のはねかざり	500
チュニック	200
けがわのふく	700
プレスマーマー	1000
木の盾	300
ブーツ	800
●皮のぼうし	100
●とんがりぼうし	1200
●ガントレット	1700

鑑定屋

1品につき100ポッチ
 ※●は第壹章EVENT.2 STEP.4の時のみ購入可能。
 また同じSTEP.5以後、●の商品が店に並ぶようになる。
 また、ミューズ陥落後(式章EVENT.5)、鍛冶屋と鑑定屋は利用できなくなる。

紋章師

商品名	値段
火の封印球	6000
土の封印球	4000
タイタンの封印球	6000
●イッカクの封印球	6000

宿屋

1人につき100ポッチ

鍛冶屋

レベル3まで

掘り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
防具屋	とんがりぼうし	1200	2
	ガードローブ	1700	1
	サークレット	3500	1
道具屋	すねあて	200	2
	火炎の矢の札	700	2
	たいようのバチ	3700	1
紋章師	レジビ35	7800	1つのみ
	水の封印球	7000	1
	怒りの封印球	15000	1

ミューズ解放後(七章EVENT.2クリア後)、防具屋のみ以下に変化

店名	商品名	値段	発生基本数
防具屋	大地の鎧	67000	1

ONE POINT

掘り出し物をまめにチェック！

ボッチャに余裕があるなら、トトの村へ戻る前にミューズ市の紋章屋で「怒りの封印球」(掘り出し物)を購入しておくといい。1度トトの村に戻ってしまうと、しばらく市街に入れなくなってしまうからだ。



STEP 4

泣き叫ぶピリカ

RETURN トト [MAP P.39]

トトの村に戻ると、村は無残にも荒れ果てた廃墟と化していた。あたりを見渡すと、ピリカの無事は確認できたものの、両親は……。その後アップルという女性が現われて村崩壊の理由を教えられることに。これを聞いた一行は、急いで傭兵の砦へ戻るのであった。



集う宿星たち



アップル

DATA ▶ P.184

戦争イベントでの部隊変更が可能となる。ちなみに、戦闘パーティに加わることはない。



FREE EVENT

5

がれきの前で立ち尽くすハンナ

パーティメンバー

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

トトの村から出て再び村に戻ってみると、1人の女性と出会える。話を聞いたところ、どうやらこの村を救えなかった自分に絶望しているらしいのだ。彼女の力を世に埋もれさせるのが惜しいと思うなら、すぐにでも仲間に迎えよう。快く主人公に力を貸してくれるはずだ。



集う宿星たち



ハンナ

DATA ▶ P.207

ゲーム序盤においては、体力が高いため前衛で味方の盾的役割として使っていける。

MAP DATA

TOWN & VILLAGE



トトの村(崩壊後)

あまりにも無惨な襲撃の爪痕

ハイランド王国軍の襲撃後は、むなしい家の残骸しか残らない。ただ、物語が進むと宿屋が復活する。

Information

祠の中で紋章を授かる

崩壊後のトトでは仲間を3人加えることができる。また、傭兵隊の砦が襲撃された後に、再びこの場所を訪れた時、ビリカによって祠の中へと案内される。ここでは、ストーリー上、最も重要な輝く盾の紋章を継承することになる。



CHARACTER

1 アップル
ENCOUNTER P.42
DATA → P.184

2 テンブルトン
ENCOUNTER P.62
DATA → P.203

3 ハンナ
ENCOUNTER P.43
DATA → P.207

ITEM

1 水酔図
※テンブルトンが仲間になった際に入手

宿屋

1人につき20ポッチ

※宿屋はロックアクセス解放後 (P.171) から、利用可能となる。

EVENT

王国軍の侵攻

トトの村襲撃から月日もたたぬ内にまたしても恐れていたことが起きてしまう。
主人公たちは神槍ツァイを仲間にし、反撃を試みるのだが…。

STEP 1

砦堅守のために

RETURN 傭兵隊の砦 [MAP P.29]



STEP 2

神槍ツァイを訪ねて



集う宿星たち

ツァイ
DATA ▶ P.201
戦争イベントで最も頼りになる男の1人。彼のみが使える火炎槍の威力は絶大である。

STEP 3

リューベ崩壊

RETURN リューベの村 [MAP P.30]



ツァイを連れて傭兵の砦へ戻ろうとした矢先、途中にあるリューベの村がハイランド王国軍に攻められているのを目撃する。村の至るところは焼き討ちにあり、命乞いする人間たちもルカの手によってことごとく殺されていく…。これに怒りを覚えた主人公とジョウイはすぐさま戦おうとするが、ツァイに強引に止められてしまう。ルカの侵攻を防げられなかった主人公たちは、ガレキの山と化した村の様子を見て、打倒ルカを誓うのであった。



MAP DATA

TOWN & VILLAGE

リューべの村(崩壊後)

復興へと励む人々の村

トトの村と同じく、しばらくは何の施設も存在しないが、物語が進むと宿屋と道具屋が現れるようになる。

リューべの山道へ P37



Information

1日も早い復興を祈るだけ

ルカの手によって、すべてが焼きつくされてしまったリューべ。鍛冶屋や防具屋といった店は存在しない。しかし、しばらくするとすぐに村の復興を願って、宿屋と道具屋が現れる。品数は豊富ではないが、一度立ち寄ってあげたい。



道具屋

商品名	値段
おくすり	100
マント	400

宿屋

1人につき40ポッチ
※道具屋と宿屋はミューズ陥落後以降(第弐章EVENT5)、利用可能となる

掘り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	毒消し	200	1
	さかなのバッヂ	4300	1

EVENT

防ぎ切れぬ猛攻

神槍ツァイに火炎槍と、対ルカ戦に向けて準備万全のビクトールたち。

そして、主人公たちもルカ・ブライ特を討つために戦いへの参加を決意する。

STEP 1

避けられぬ戦い

RETURN 傭兵隊の砦 [MAP P.29]



無事ツァイを連れて砦に戻り、任務をこなした主人公たち。しかし、ここでビクトールからこれから起る危険な出来事を考えて、ミューズに行くことを勧められる。だが、この忠告を無視して、戦いの意志があることを話すと、フリックとの一騎打ちが始まるのだ。



SELECT CHECK

ミューズを目指した場合

砦を出る時に、ジョウイより「非力でもいいから、戦いたい」と胸の内を伝えられる。しかし、これを無視してトトの村に行くと、再びジョウイよりルカとの戦いを熱望される。こうなると、砦に戻らない限りストーリーは進まない。

一騎打ち

主人公
VS
フリック

一定以上ダメージを与えると勝利

「俺に手傷でも負わせられたら、腕前を認めてやる」というフリック戦。この試合は、フリックに一定以上のダメージを与えると勝利となる。相手のセリフを右の表で確認して攻め立てよう。



主な一騎打ち時のセリフ

攻撃	さて、どうしたものの。 これじゃあ、時間のムダだな。 いい調子だな。今度は、こっちから行くぞ。 攻撃ってのは、こうやるんだ。わかったか。 そうそう、その調子。 おっと、力が入りすぎたか。 おいおい、そんなにふり回してどうするんだ?
防御	どれ、まずはひとつ打ち込んで。 戦いは、しんちょうさが、一番の武器だぜ。 さあ、もう一回だ。しっぱいするなよ。 攻撃ってのは、こうやるんだ、ほらやってみな。 ほら、もう一回どうだ? あぶない、あぶない、少ししんちょうに行こうか。 ほらほら、もう一回打ってみるかい?
捨て身	おっと、なめすぎるといいたい目にあいそうだな。 行くぞ! 受けそこなうよ!!! どれ、そろそろ勝負を決めるしよう。 さて、次はこれだ。見事によけてみな。 次はもうすこしきついぞ。 じゃ、こっちの番だ。目をまわすなよ。 必殺ってのはこう…………。 じゃ、こっちも見本を見せるといいよ? おれの剣をよけるとはな、ちょいと本気を出すか…

STEP 2 砦防衛戦

パーティメンバー



同行者



砦防衛戦

フリックとの一騎打ちで見事勝利し、王国軍との戦いへ参加できることになった主人公。その夜、とりあえずはやる気持ちを抑えて一行は体を休めるのだが、この時主人公たちが所属する部隊名を決めることになる。ジョウイが部隊名をいくつか挙げてくれるのだが、無視して好きな名前をつけても問題なし。そして、時も過ぎ、いよいよ対決当日。ついにルカ・ブライトの側近であるソロン・ジーたちとの戦いが始まる。アップルが言うには10日間持ちこたえることができれば、援軍がやって来るとのこと。修理が終わった火炎槍を用いて、敵を蹴散らしてやるのだ。



STEP 3 ルカの襲撃

パーティメンバー



同行者



ルカの襲撃

ツイの用意してくれた火炎槍のおかげで、なんなくハイランド王国軍を撃破したピクトたち。しかし、勝利したのも束の間、アップルたちの予想を裏切ってまさかのルカ・ブライトの来襲。ルカたちはせっかく配置した罠さえもまったく苦にすることなく、砦に襲撃してきたのだった。こうして体を休めることなく連戦となるわけだが、主人公たちに負けは許されない。もう2度とあんな残酷な出来事を起こさせてはならないのだ。



同盟軍 VS 王国軍

PLACE | ビクトールの砦攻防戦



WAR EVENT.1

いちかばちかの奇襲攻撃

アップルいわく、「10日間持ちこたえれば、援軍が来てビクトールの砦は守られる」——。火炎槍を使った奇襲攻撃で出ななくくじき、相手の攻撃の手を緩めさせたのだ。

戦術

狙うはソロン・ジーただ1人

初参戦ということで、操作できるのは自分の部隊だけ。ただ、この戦争は各部隊とともに、強力な火炎槍が3度も使用できるため、何もせずに勝ってしまう。ソロン・ジーの部隊と一度でも戦闘すれば、敵軍は退却する。

●ユニット一覧

チーム名	攻撃力	防御力
ソロン・ジー	13	10
シード	15	12
クルガン	12	14
王国軍（騎馬）×3	7	5

同盟軍 VS 王国軍

PLACE | ビクトールの砦攻防戦



イベント終了条件

1戦目は、ソロン・ジーの部隊と1度でも戦闘（ダメージを与える必要なし）すれば勝利となる。2戦目は強制負けイベントのため勝つことは不可能。砦内に敵軍が侵入すると戦争は終了する。

戦術

あきらめて砦をあけ渡すべし

絶対に守り抜きたい砦だが、この戦いはどうあがいても勝てない。アップルの忠告どおり砦を守っていても、4ターン目にルカの軍隊が現れて、驚異的な強さで砦内に侵入していくのだ。無駄な争いは避けて、早々に砦をあけわたそう。

●ユニット一覧

チーム名	攻撃力	防御力
ルカ・ブライト	18	17
ギバ	7	13
ソロン・ジー	9	10
クルガン	7	9
シード	8	8
王国軍（騎馬）×3	7	5
王国軍（弓兵）×1	8	4
白狼軍（騎馬）×2	12	7
白狼軍（弓兵）×2	13	7

旅の道しるべ

ルカ・ブライトの恐るべき強さ

ユニコーン隊の壊滅、トトの村、リューベの町と連続崩壊、そしてついには砦陥落。主人公たちの健闘虚しく、ルカたちの手から砦を守り抜くことはできなかった。この後、ルカたちの追撃を考えてミューズへ逃げようとする主人公たち。しかし、肝心のビリカの行方がつかめない。ジョウイは助けに行こうと言うのだが、その時主人公の取る行動は…。



第弐章

ト
▼
本拠地

ハイランド王国軍の脅威
ハイランド王国の進撃から、どうにか逃げ出した主人公たち。
一行は、ビクトールたちと合流するため、
ピリカを連れてミューズ市へと向かうが…。



EVENT

はじまりの紋章

王国軍の力の前になす術がない主人公とジョウイ。
力を求める少年たちに紋章という名の運命が動き始める…。

STEP 1

砦陥落、そして逃亡



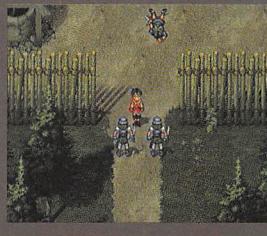
王国軍を迎撃つつも、あえなく敗北。ビクトールたちはミューズで落ち合うことにし、砦を逃げ出すことに。ここでビリカを助けに行くという選択肢を選ぶと、2階の会議室でルルカの手にかかるとしているビリカを見発見する。とっさにかばい出た2人。もろともあわやというその時、フリックたちの仕掛けが作動。ルルカの隙をつき、ビリカを救出に成功するのだ。だが、これを境にビリカは声を失ってしまう。なお、この時のパーティメンバーはジョウイとナナミ以外はランダムで決定する。



SELECT CHECK

もしビリカを助けないと…?

ビリカを助けずに「逃げる」を選択すると、ジョウイは主人公に先に脱出するようにいい残して1人砦へ戻っていく。しかし、砦を出ようとしても門のところで兵士が無限に出てくるので結局は出られない。ここはおとなしく、ジョウイと一緒にビリカを助けにいこう。



STEP 2

運命をつむぐ者たち

RETURN トトの村(崩壊後) [MAP P.43]



集合場所であるミューズへと向かう一行。その途中、ビリカがトトの村にあるほこらへと入っていく。そこには、主人公とナナミの育ての親「ゲンカク」の名を刻んだ石碑があった。そして、ほこら内部へと進んだ主人公とジョウイの前にレックナートという女性が現れ、2人をさらに奥へと導く。2人の脳裏に甦るのは、平和だった頃の記憶や、ビリカを守りきれなかったという現実。ここで2人は、大切なものを守るために、紋章を宿すことを決意する。



ONE POINT

主人公の紋章の利用法

主人公の「輝く盾の紋章」は便利な全體回復魔法を持っている。ボス戦では全体攻撃でHPを減らされることが多いので、ほかの魔法より使用頻度は高い。さらに「魔力吸いの紋章」を宿せば使用回数が増えることを覚えておこう。



EVENT

シンダルの秘宝

ミューズ市へとだり着いたものの市門は固く閉ざされている。

そこで通行証を手に入れるため、シンダル族の遺跡に挑戦することになる。

STEP 1

ミューズに到着

RETURN

ミューズ市 [MAP P.41]



一行はやっとのことでミューズに到着する。だが、門のところでピクトールたちに会う約束があることを伝えても、門番はまったく取り合ってくれない。そればかりか、門番は一行を怪しんだ上に、ナミのことを「おかっぱ」、「鼻ベチャ」、「ちぢれマイマイ」などと言いたい放題。これを見て激怒したナミは、力ずくで門を通過ろうと……。だが、通行証がないとミューズには入れない。しかたなく一行は、近くにある白鹿亭に身を寄せることにする。



MAP DATA

INN



白鹿亭

ミューズのはずれにひっそりとたたずむ宿
小さいながらも、ヒルダが女手ひとつで運営している宿屋。
ヒルダ、アレックスを仲間にすると、ただの空き家となる。

シンダルの遺跡へ P51



Information

力おびを手に入れよう
「力おび」は防御力が高く、力が+5される。
なかなか店頭に並ばないが、ぜひ入手しておきたいアクセサリーだ。

道具屋

商品名	値段
おくすり	100
のどあめ	200
皮のマント	1300
すねあて	200

紋章師

商品名	値段
火の封印球	6000
土の封印球	4000
ピクシーの封印球	4500
トンビの封印球	8000

宿屋

1人につき30ポッチ
※宿屋はEVENT-2クリア以降(P.54)、無料で利用可能になる

STEP 2

白鹿亭から遺跡へ



白鹿亭に着いた一行を、女主人のヒルダが出迎える。夫のアレックスは店の裏にある遺跡の秘宝探しに夢中な様子。心配するヒルダをよそに、人手を集めにミューズへと飛び出していく。砦を逃げ出してから野宿ばかりしていた一行にとって、久しぶりの安眠。そして翌朝、一行が白鹿亭を出発しようとすると、アレックスが気落ちした様子で帰ってきた。どうやら、ミューズで秘宝の話をするものの、誰にも信用してもらえないかったらしい。



MAP DATA

DUNGEON



シンダルの遺跡

失われた民族が残した建造物

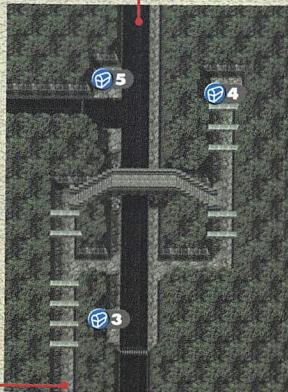
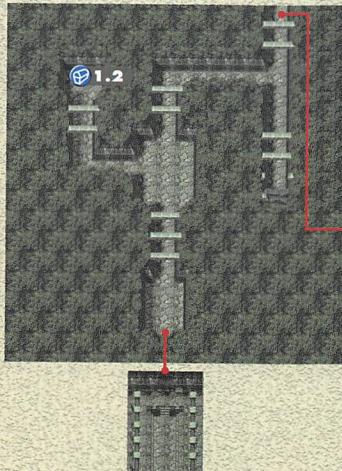
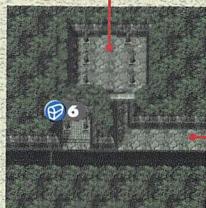
シンダル族の秘宝が眠っていると噂される遺跡。

侵入者を惑わせる罠や、遺跡を守護する恐ろしい化け物が存在する。



ITEM

- 1|特効薬
- 2|魔の石
- 3|怒りの一撃の札
- 4|ガントレット
- 5|水の封印球
- 6|しかくの石版
- 7|かたあて
- 8|さんかくの石版



MAP DATA

シンダルの遺跡

B BOSS

ダブルヘッド
ANALYSIS P.54
DATA→P.261

○ 旅の封印珠

9

火とかけの封印珠
※ここは石版をはめこまなくとも通り抜け可

10 まるい石版

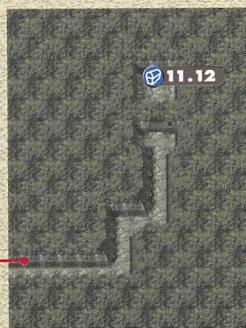
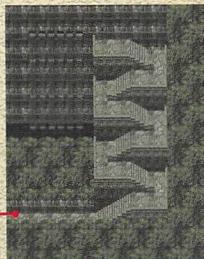
11 魔力吸いの封印珠

12 ふるい本2かん

13 チェインメイル

14 やくそう

※イベント用アイテム



ROUTE GUIDANCE

秘宝の場所までたどり着くには？

シンダルの遺跡には侵入者を防ぐ罠が仕掛けられている。秘宝の元まで行くには、まず、行き止まりになっている場所で石像を動かし、まるい石版を手に入れる。そしてそれを使って通路を開け、今度はさんかくの石版で水の流れを止める。最後に水路を通ってしかくの石版を手に入れればOKだ。なお、しかくの石版を手に入れたら、11、12のアイテムを先に取つておこう。



STEP 3

シンダルの遺跡へ

RETURN 白鹿亭 [MAP P.50]



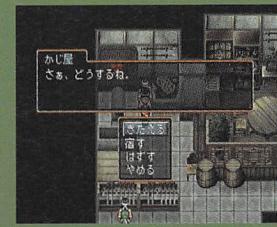
アレックスがミューズへ行ったことを聞きつけ、ナナミは通行証を貸してほしいと頼み込む。それを聞いて、渡りに船とばかりに一行に秘宝探しの話を持ちかけるアレックス。秘宝探しを手伝ってくれたら通行証を貸してもいいというのだ。ミューズに入れなくて困っていた一行は、喜んでこの話を受ける。そしてアレックスを同行者に入れ、一行は白鹿亭の裏にある遺跡へと向かった。遺跡の入り口で、これはシンダル族の文様だと言うジョウイ。アレックスはさっそく扉を開きにかかった。はたしてお宝を見つけることはできるのだろうか…。



ONE POINT

武器のレベルを上げよう！

シンダルの遺跡に出現する敵は、この時点ではかなりの強敵。トトヤリューベ、傭兵隊の皆が崩壊する前に、鍛冶屋に寄って武器を鍛えておこう。このあとも新しい町や村についたら、鍛冶屋を探すクセをつけておくといい。もし、シンダルの遺跡にくるまでに、武器を鍛えていなかった場合は、ミューズの南にあるコロネの鍛冶屋がオススメだ。武器が弱くて、太刀打でできないなんてことのないように。



STEP 4

秘宝の在処を探して



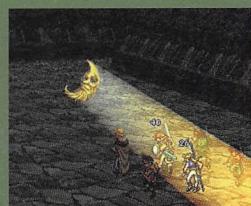
遺跡内は広く、強敵が多い。まずは、白鹿亭を利用してレベルアップを繰り返し、十分強くなったら本格的に遺跡内を探索しよう。また、遺跡内にはあちこちで開かない扉が見受けられる。これは穴の空いた壁に同じ形の石版をはめ込まなければ開かない。石版には丸、三角、四角の3種類があり、扉を開けていくごとに新たな石版を入手できるようになっている。なお、石像を赤いスイッチの上に動かさなければ開かない扉も存在するので、見逃さないようにしよう。



ONE POINT

強敵だらけのシンダル遺跡

「げっこうろうし」がとにかく強い。HPが高い上に、縦列＆全体攻撃を仕掛けてくるのだ。また「マジックシャン」も多彩な魔法攻撃を持っている。しかも、回復魔法も使うので、序盤ではかなり苦労させられるモンスターだ。事前に回復アイテムを白鹿亭で買ひそろえて、さらに拾った水の封印珠を紋章師に宿してもらうといいだろう。



STEP 5

遺跡を守る双頭の蛇



数々の敵との戦闘をくぐり抜け、いかにも秘宝が眠っている場所へとたどり着いた一行。アレックスは文様が刻まれた扉を見て、この扉の向こうに秘宝があることを確信する。刻まれた文様の内容から推測すると、シンダル族にとって秘宝はかなり“大切”なものだとのこと。それを聞き一行は自分たちにとって本当に大切なものは何だろう、と考える。アレックスにとっての秘宝といえば金銀財宝。自分たちには…。とにかく一行は部屋の中へ入る。だが、そこには秘宝を守り続ける番人が…。



BOSS MONSTER 攻略

VS ダブルヘッド

主人公とジョウイの紋章を有効に使え！

ダブルヘッドは全体攻撃がメイン。直接攻撃と魔法攻撃の2種類があるが、どちらも痛くないので攻撃に専念しよう。特に、ジョウイの紋章の「つらぬく者」と「裁きの時」で大ダメージを与えるのが効果的。HPが少なくなったら主人公の「大いなる恵み」で回復していけば問題はない。また「火とかけの封印球」や白鹿亭で売っている“火の封印球”を宿しておくと、戦闘を有利に進められるだろう。

DATA	
LV : 25	ワムラ
HP : 2500	ハーブ
弱点: 火	魔力
所持金: 4000	ナマ



STEP 6

シンダル族が残した秘宝



シンダル族が残した秘宝の番人を倒し、宝箱の前へと進むアレックス一行。いったい、古代の秘宝とはどんなお宝なのか？ アレックスは夢にまで見た秘宝を前に、感無量の様子。念願の宝箱をついに開けるアレックス。だが…中に入っていたのは一束の薬草だった。今度こそこの期待が大きかったアレックスは、中身を知りガックリと肩を落とす。よほど落胆したのか、遺跡の入り口で薬草を捨ててしまう始末。しつかり者のナナミは、通行証の件を念押しし、皆で白鹿亭に帰ることにするのだった。



STEP 7

ヒルダ倒れる

RETURN 白鹿亭 [MAP P.50]



手ぶらのまま白鹿亭へ戻ると、アレックスの息子ビートとビリカが慌てた様子で駆け寄ってくる。何ごとかと部屋の奥を覗くと、そこにはヒルダが倒れていた。ひどく動搖するアレックス。そんな中、ナナミだけは皆に適確な指示を出す。疲労が原因で発熱したらしい。このまま熱が下がらないと危険だというナナミ。重苦しい雰囲気の中、主人公は望みをかけてアレックスが捨てた薬草を拾いにいき、そしてヒルダに飲ませる。果たしてヒルダは見事全快。秘宝は正にアレックスのお宝だったのだ。



EVENT

ミューズ市長との出会い

育ての親“ゲンカク”の名を知るアナベルとの出会い。
だが、紋章の力が無情にも少年たちを引き裂いていく…。

STEP 1

迫真の演技

RETURN ミューズ市 [MAP P.41]



同行者

ヒルダも回復し、秘宝探しも一件落着。アレックスは、約束通り通行証を貸してくれる。だが、問題がないわけではなかった。通行証を使うにはアレックス一家になりすまないとまずいらしいのだ。先行きに不安を感じながらも一行はミューズ市へと向かう。門番の所へ行く前に、誰がどの役を演じるのかを決めるナナミ。だが、ジョウイは最後まで不安そうだ。結局——迫真（？）の演技も空しく主人公たちは捕まってしまう。



STEP 2

フリックたちと合流



同行者

捕まって牢屋に入れられる一行。疲れていたのか、すぐに眠りに落ちるビリカとナナミ。そしてジョウイは、月明かりの下で幼い頃の思い出や、駐屯地から主人公と逃げ出していくからのことを静かに語りだす。翌朝、ビクトールとフリックにより誤解が解け、一行は解放される。そして会わせたい人物がいるので市庁舎に来いというビクトール。その人物とは…？ ちなみに、ここで選択肢はどれを選んでもストーリーに影響はない。



STEP 3

ゲンカクの名を知る者



同行者

ビリカを酒場のレオナに預け、市庁舎までいくとビクトールが出迎えてくる。慌ただしい雰囲気に包まれている執務室の中で、部下に激を飛ばしているアナベル。あいさつがてらにビクトールは主人公たちを紹介し、事態が落ち着くまでアナベルのところで身柄を預かってほしいと頼み込むのだった。主人公たちの名前を聞いたアナベルの口からゲンカクの名が飛び出し、驚きを隠せない一行。アナベルは、戦いが終わればゲンカクの過去を話してくれるという。



STEP 4

ジェスからの依頼



同行者

市庁舎内を歩きまわっているとジェスから、王国軍のキャンプへ潜入してほしいと頼まれる。任務内容は、敵の食料の量を調べること。これにより、相手の戦略がわかるのだ。ジェスはかなり乗り気だが、ナナミは少し心配そう。ジョウイは主人公にこの作戦に参加しよううながす。ここで参加するのを断り続けると「考えておいてほしい」といわれ、外に出られるようになるが……。結局参加しないことにはストーリーは進まない。



FREE EVENT 1

エルザを追うクライブ

酒場の脇の道を通って市庁舎へ向かう途中、突然現われるエルザ。彼女は、一行に「ふたつのつみ」を渡して去ってしまう。その後一足遅れで、追いついてくるクライブ。クライブは、エルザの行方を聞いてくるが、結局エルザを追いかけて消えてしまう。さらに、荷物を預かったままミューズを出ようとする一行の前に、再びどこからともなくやってくるエルザ。そこにクライブも追ってくるが、エルザは主人公を盾にして逃げるのであった。



FREE EVENT 2

ホウアンの弟子

酒場のそばを歩いていると、傭兵隊の砦にいた医者の卵「トウタ」と出会う。師匠のホウアンの元へ戻ってきていたらしい。一行から戦争の話を聞いたホウアンは、トウタに主人公の手伝いをするように勧める。ここでトウタは少し迷うが、すぐに参戦の決意を固めるのだった。

集う宿星たち



トウタ

DATA ▶ P.203

戦闘ではまったく役に立たないが、戦争イベントでは回復役として期待できる。



FREE EVENT 3

アニタのわがまま

ミューズ市内を自由に動けるようになると、酒場にアニタが出現。しかしこのアニタ、ランダムで発生する「頼み」を5回聞いて、好感度を上げないと仲間にならないのだ。後にバナーの村でも仲間にできるが、宿屋でセーブし、「頼み」が発生するまでねばるという作戦がオススメ。

集う宿星たち



アニタ

DATA ▶ P.185

目立った能力はないが、紋章の特殊攻撃「はやぶさ」は、成功率、攻撃力ともに高い。

EVENT

キャンプ潜入

王国軍の動きを探るために敵キャンプへと潜入する主人公とジョウイ。

これをきっかけに2人の道は大きくわかれていく。

STEP 1

偽りの少年兵

ジェスの手配により、ハイランド国境付近の森からキャンプへ潜入する2人。心配したナナミはキャンプの手前までついていくことになる。ちなみに、キャンプまでの抜け道で出現する敵はかなり強い。いい機会なので、レベルアップも兼ね主力メンバーを鍛えておこう。なんとかキャンプの入口までたどり着き、少年兵の服に着替える主人公とジョウイ。不安げな表情のナナミに見送られながら2人はキャンプへと潜入していく。



MAP DATA

DUNGEON



ミューズ/ハイランドの闇所～キャンプ

王国軍兵士が駐屯している森

特定のイベント時にしか入ることのできない森。

王国軍が攻める機会を狙い、ここでキャンプをはっている。



ROUTE GUIDANCE

使えるアイテムが入った宝箱

ここでは3つの宝箱が置いてあるが、中にはどれも使えるものばかり入っている。イベントでしか入ることのできない場所なので、絶対に取り逃がしのないようにしておきたい。



ITEM

- 1|力おび
- 2|サークレット
- 3|火封じの封印球



出入口



出入口

STEP 2

食料の確認

パーティメンバー



同行者



なんかキャンプ潜入に成功した2人。食料庫を探すと見張りの立つテントが目についた。そこに入ろうとすると、兵士に止められてしまう。だが、ジョウイのとっさの機転でうまくごまかし、食料庫に潜りこむことに成功。テントの中をひとまわりして、調べた結果、食料は約2週間分があることがわかる。どうやらハイランド側は短期決戦を狙っているらしい。任務を果たし脱出を試みる2人だったが、外でラウドに見つかってしまう。



STEP 3

皇女ジルのもてなし

パーティメンバー



同行者



なんか脱出を試みるものの、出入口にはすでにラウドの手がまわっている。逃げ場を失った2人は八方塞がりの状況の中、苦しまぎれに中央のテントに飛び込んだ。そこは、なんと皇女ジル・ブライトのテントだった。敵のスパイだと知りつつも、なぜか2人をかくまってくれるジル。戸惑いながらも2人は“ハイランド式”的なもてなしを受ける。兄であるルカ・ブライトの暴走を食い止められない辛さを語り始めるジル。



STEP 4

1人残るジョウイ

パーティメンバー



同行者



ほとばりが冷めた頃を見計らって、ジルのテントを抜け出す2人。警備が手薄になった出口へと向かうが、そこにはラウドが待ち受けている。最初からジルを疑っていたらしく、ここで張っていたらしい。倒しても次から次へと現れる王国兵。相手をしていたらとても逃げ切れないと考えたジョウイは、主人公を先に逃がす。そして自分にとって大切な“何か”を守るために紋章を使い、ラウドたちの前に1人で立ちはだかる。



STEP 5

ジョウイの帰還

RETURN ミューズ [MAP P.41]

パーティメンバー



同行者



ミューズへ戻り、アナベルにジョウイ救出を直訴する一行。だが、ハイランド軍への対応に追われている今のミューズには、その余裕がないと断られてしまう。ジエスの勝手な判断で、ジョウイたちを危険な目に合わせたとピクトールは激しく抗議するが、それでも受け入れてもらえない。しかたなく宿に戻る一行。ジョウイが心配なナナミは、正門で待つといつて宿を出て行ってしまう。夕暮れの中、帰りを待つピリカ、ナナミ、主人公。そしてついに…。



SELECT CHECK

門で一緒に待たないと…?

正門でナナミと一緒にジョウイを待とうすると、宿で待つようにといわれる。ここでの選択肢で、「一緒に待たない!」を選択すると、宿で夜通し待つことになるのだ。この場合はフリックが現れて、1人乗りで主人公を慰めてくれる。フリックの優しい一面を垣間見ることができるイベントなので、どちらか好きな方を選ぼう。



EVENT

ミューズ陥落

足並みの揃わない都市同盟。その隙をつかれ、ついにミューズが陥落してしまう。
そしてジョウイも次第に不審な行動を取り始める。

STEP 1

ジョウストン丘上会議

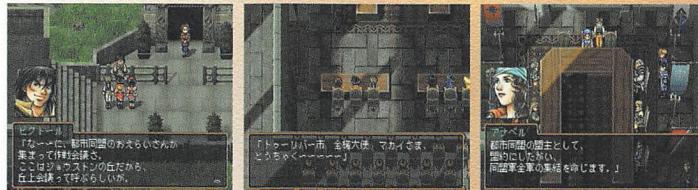
パーティメンバー



同行者



ハイランド軍との緊張が日増しに高まる中、ジョウストンの丘で会議が招集される。これは、都市同盟を形成する5都市1騎士団が集まって行うもの。興味津々のナナミに押される形で一行は、会議を傍聴することになるのだ。主な出席者は、ミューズ市・市長アナベル、市軍指揮官ハウザー、サウスウインドゥ市・市長グランマイヤー、グリンヒル市・市長代行テレーズ、トゥーリバー市・マカイ全権大使、ティント市・市長グスタフの6人と、同盟唯一の騎士団であるマチルダ騎士団・白騎士団団長ゴルドー…。いよいよ会議が始まるも、ハイランドへの対応について出席者の意見が2つに分かれてしまう。長く続いた戦争が原因で足並みが揃わない各代表。そして進展する気配のない様子にしびれを切らしたアナベルが、都市同盟の盟主として同盟軍全軍の集結を宣言するのだが…。



STEP 2

ハイランド軍の侵攻

パーティメンバー



同行者



アナベルが同盟軍全軍の集結を命じた直後、ハイランド軍が国境を越えてミューズ領に侵攻したという報告が入る。これに対して総力戦の構えをみせるアナベル。話を聞いた同盟各市は、一時に足並みをそろえるしかなかつた。そして、瞬く間に市内に広がる緊張。戦争独自の慌ただしい雰囲気には包まれていく。



ONE POINT

出撃前は必ず
セーブしておこう

キャンプへの潜入イベントから一気にここまで進めている場合は、迷わずここでセーブをしておこう。なぜなら、この後に出てくるギルバートを仲間にするのが、少々難しいからだ。また、万が一、戦争イベントで負けた時のことを考えても、セーブしておくのが得策。



WAR EVENT.2

同盟軍 VS 王国軍

PLACE

ミューズ付近



イベント終了条件

ソ伦・ジーの部隊を倒すか、一定ターン経過すると終了

戦術

ギルバートを仲間にするべし

イベント終了条件にソ伦・ジーの部隊を倒すとあるが、この時点でははっきりいって不可能に近い。そこで、この戦争イベントでは、まずギルバートを仲間にすることに専念するといい。戦争イベントが始まったら、その場から動かすにずっと「行動終わり」を選んでいれば、間違なくギルバートを仲間にできるはず。あとは3ターン目に現れるマチルダ騎士団の援軍に攻撃をまかせておけばOKだ。数ターンの後、戦争は終了する。

●ユニット一覧

チーム名	攻撃力	防御力
ソ伦・ジー	13	10
クルガン	12	14
シード	15	12
ギルバート	7	8
王国軍（歩兵）×3	7	5
王国軍（弓兵）×2	7	5

FREE EVENT 4

傭兵ギルバート



ギルバートを仲間にするには、味方の部隊でダメージを与えるなければならない。ここで注意しなければいけない点は、仲間にしたあと、ギルバートが敵部隊によって全滅させられないようにすること。自分で動かせる部隊をうまく使うのが、ギルバートを仲間にするコツだ。

集う宿星たち



ギルバート

DATA ▶ P.192

戦争イベントにしか参加できない。特殊能力を持っていないのだが、なぜか強い。

STEP 3

ミューズ防衛戦



会議が終わり酒場に戻ると、アナベルがビクトールたちと今度の戦いについて相談をしている。何でもハイランド軍の侵攻が速く、このままでは全軍の集結が間に合わないらしい。そのためビクトールたちに、2日間だけ足止めを頼みたいというのだ。ビクトールたちはこれを承諾し、主人公も参戦を決意する。途中、マチルダ騎士団の予定外の撤退もあったが、主人公たちは何とか足止めには成功するのだった。



STEP 4

ジョウイの密会



王国軍の足止めは成功したものの、マチルダ騎士団の撤退劇などを見ても、いまだに同盟都市の間には不安要素がいくつか残っているようだ。その日の夜、隣の部屋で何やら怪しげな人物と密会しているジョウイを見つける。だが、伝言を聞いたその人物は、音も立てずにどこかへと姿を消してしまう。キャンプから戻ってきた後から不審な行動をとりはじめたジョウイ。謎は深まるばかりだ。



STEP 5

同盟都市間の不協和音



約束していたゲンカクの話を聞きに、アナベルのもとへ向かう3人。しかし執務室に入ると、グランマイヤーとグスタフが言い争っている最中だった。その場はアナベルが何とか収めるが、とても話を聞ける状況ではなく、一行は夜に出直すはめになってしまう。いったん宿に戻ると、ジョウイの様子が何だかおかしい。ビリカはしきりに気にするが、ジョウイは黙して何も語らうとしない。

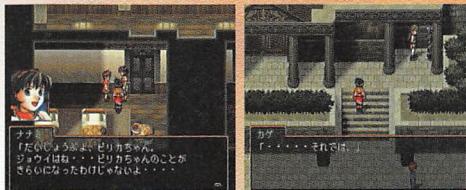


STEP 6

ジョウイの不審な行動



ゲンカクの話を聞きにいく直前になって、ジョウイはどこかへと消えてしまう。嫌われてしまつたのではないか、と落ち込むビリカ。「そんなことはないよ」と励ますナナミだが、やはりジョウイのことが心配のようだ。市内を捜してみると、またもや怪しげな人物とジョウイが密会している。一体誰なのか問い合わせてみても、ジョウイは主人公に戦いから逃げるようと諭すだけだった。



STEP 7

アナベルとビクトール



ナナミたちが話を聞きにくる晩、ビクトールは自慢の酒を持ってアナベルの部屋を訪れる。なんでも南方の珍しい酒らしく、一杯付き合えというのだ。そして席につき、向かい合って酒を飲み交わす2人。だが酒が入ったためか、それともハイランドとの長い戦いに疲れたのか、アナベルは珍しく弱気な発言をする。そんなアナベルに対し、ビクトールは優しく励ます。お互いにほのかな想いを抱きつつも、立場の違いからすれ違ってしまう両者。お互いの想いはいすこに…。



STEP 8

アナベル暗殺

パーティメンバー



同行者



以前聞けなかったゲンカクの話を聞きに、市庁舎へと向かう主人公とナナミ。しかし、兵士の話によると、ジョウイが先にアナベルと会っているらしい。——その頃ジョウイは、なんとアナベルに刃を向けているところだった。冷静なジョウイに、本当に殺す覚悟があるのかと問いかけるアナベル。「自分には成すべきことがある」とだけ答えるジョウイ。その決意が固いことを知ったアナベルは、次の瞬間グラスを投げつけジョウイに飛びかかるが……。一定遅れでナナミたちが部屋に入ると、そこには血を流すアナベルが横たわっていた。そしてあまりのことに呆然とする2人を残して、ジョウイは部屋の外に消えてしまうのだった。



STEP 9

ミューズからの脱出

パーティメンバー



同行者



状況がつかめず呆然とする2人のとともに、騒ぎを聞きつけたジェスが飛び込んでくる。現場を見たジェスは、2人がやつたものだと勘違いする。同時に、ハイランド軍が市内に侵入したとの報告も入る。兵士の話によると、どうやら内側から門を開いた者がいるらしい。ジェスは、この場から動かないようにといい残し、市内へと急ぐ。この隙に市庁舎を抜け出し、宿へと急ぐ2人。そこでビリカと合流し、レオナたちとサウスウィンドウへ落ち合う約束をし、ミューズから脱出するのであった。



FREE EVENT 5

傭兵砦の少年

RETURN

傭兵隊の砦 [MAP P.29]

パーティメンバー



同行者



ミューズ脱出後、集合場所であるサウスウィンドウへ向かうわけだが、この時点よりクスクス南東に位置するラダに行くと、奇妙な話を耳にする。廃墟になった傭兵砦の方に少年が1人で向かったというのだ。砦へ行ってみると、入口でハイランド兵と噂の少年らしきテンブルトンが口論している。結局、入れば引き返すテンブルトン。話を聞いてみると、彼は地図職人をしており、砦には地図の修正のために訪れたというのだ。



FREE EVENT 6

水滸図を入手

RETURN

トトの村（崩壊後） [MAP P.43]

パーティメンバー



同行者



テンブルトンが砦を去ったあと、トトに行くと彼に再会できる。変わり果てた村を見て王国軍に怒りを覚えるテンブルトン。ここで主人公が、王国軍との戦いに誘うと仲間になり、「水滸図」をもらえるのだ。これで、常時フィールド上で地図を見ることができるようになる。



集
つ
宿
星
た
ち

テンブルトン

DATA ▶ P.203

戦闘パーティには参加しないが、本拠地で話しかけると行ったことのある街や村の情報を聞くことができる。

EVENT

立ちはだかる湖

絶対にジョウイが殺すはずがない。そう信じて2人は
ピクトールたちの元へ向かうことにするが、湖を渡る手段がないことに気付く。

MAP DATA

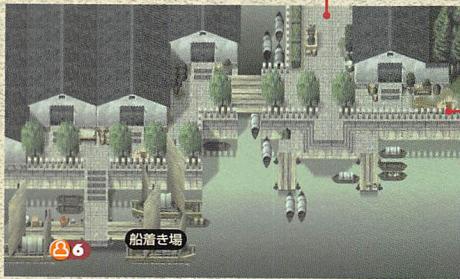
TOWN&VILLAGE



コロネの街

デュナン湖に面したのどかな港町

気の強い漁師たちが集まる街。王国軍がいなくなつた後は
船着き場から自由に海へ出ることができる。



Information

武器の強化をしておこう
ミュースでは鍛冶屋が営業して
いないため、必然的にこのコロ
ネで武器を鍛えることになる。
パーティメン
バーの武器レ
ベルを、均等
に上げて強く
なっておこう。

道具屋

商品名	値段
おくすり	100
毒消し	200
優しさのしづく	700
かたあて	2000
ブーツ	800

鍛冶屋

レベル5まで

宿屋
1人につき90ポッチ

掘り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	チュニック	200	2
	けんぼうぎ	3000	1

CHARACTER

- 1 タイ・ホー
ENCOUNTER P.64
DATA→P.200
- 2 ヤム・クー
ENCOUNTER P.64
DATA→P.215
- 3 ポルガン
ENCOUNTER P.64
DATA→P.212
- 4 アイリ
ENCOUNTER P.64
DATA→P.184
- 5 リイナ
ENCOUNTER P.217
DATA→P.193
- 6 ゲンシュウ
ENCOUNTER P.163
DATA→P.193

ITEM

- 1 レシピ5
※1階の真ん中の部屋
にいる人に話しかける。



STEP 1

旅の一座との再会

仲間たちと合流するため、一路サウスウインドウを目指す主人公たち。それにはまず、コロネから船で巨大なデュナン湖を渡り、クスクスの街へ行かなくてはならない。しかしコロネはすでに王国管理下の街。南西にある船乗り場に行っても王国軍の兵士に追い返されてしまう。やむなく宿屋に行くと、以前一緒に旅をした、リーナ、アイリ、ボルガンの3人を発見。再会を喜ぶリーナたち。しかも、彼女たちもまた主人公たちと同じく、サウスウインドウを目指してながら船を出してもらえず足止めをくっているところだった。



STEP 2

船乗りタイ・ホー登場

船を求めて街の南東に行くとシーナという青年が飛び出してくる。小屋にいるタイ・ホー、ヤム・クーという2人の男はどうやら船を持っているらしいのだが、王国兵の厳重警備の中では出したくないようだ。だが、タイ・ホーは主人公の中に何かを見い出したらしく、チンチロリンを挑んでくる。2000ポッチを賭け金として勝負し、1回でも勝てば船を出してもらえる。ルールに関してはP.23を参照してほしい。



STEP 3

デュナン湖を渡って

見事チンチロリン勝負に勝った主人公は、約束通り船を出してもらうことになる。どうせなら旅芸人の3人にも一緒に来てもらおうと、提案するナナミ。酒場に行ってリーナたちを誘うと、多少の不安を抱きつつも、主人公たちとともにサウスウインドウへ行くことを決める。そしてここで正式にリーナ、アイリ、ボルガンの3人が仲間となる。いざ目的地へ出発!!



集う宿星たち

リーナ

DATA ▶ P.217
魔力が高く、しかも炎の魔法を得意とするため使いやすい。体力が低いのが弱点。

アイリ

DATA ▶ P.184
守りは弱いが、力や素早さが高く、終盤近くまで安心して使っていけるキャラクター。

ボルガン

DATA ▶ P.212
見た目からもわかるように、力やHPは優れている。だが、素早さが低いため使いににくい。

MAP DATA

TOWN&VILLAGE

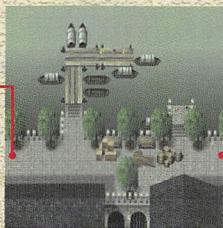


クスクスの街

いくつもの噂が流れる港町

交易が盛んな街で、街のはずれに船着き場がある。

施設以外にも魚屋があるが、品物の売買はできない。



ITEM

1 レシピ9

※家の本棚を調べる。

Information

交易商シウの噂

街の中央にある交易船の頭領の家。その家の前では頭領でさえも頭の上がらない人物「シウ」についての話が聞ける。



街の人気者の踊り子

宿屋にはステージが設置されており、踊り子「カレン」を待っている人が大勢いる。一体どんな踊りをするのだろうか?



女子の子ばかりを狙うならず者の噂

街の入り口付近にいる年寄りに話しかけると、「最近、女子の子ばかり狙うならず者が現れる」という噂を聞くことができる。噂が本当かどうか、実際にパーティを女子ばかりにして試してみよう。

名工テッサイの弟子

クスクスの鍛冶屋は、他の街に比べて立ち寄る機会が多い。テッサイの弟子がやっているため、かなりのレベルまで武器を鍛えられるからだ。ストーリーが進むたびにこまめに立ち寄るといいだろう。

CHARACTER

1 オウラン

ENCOUNTER P.76

DATA→P.188

2 テッサイ

ENCOUNTER P.162

DATA→P.201

3 カレン

ENCOUNTER P.139

DATA→P.190

4 タイ・ホー

ENCOUNTER P.84

DATA→P.200

5 ヤム・クー

ENCOUNTER P.84

DATA→P.215

道具屋

商品名	値段
おくすり	100
すりぬけの札	500
火炎の矢の札	700
ガントレット	1700

宿屋

1人につき90ポッチ
鍛冶屋

掘り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	特効薬	500	2
	身代わりじぞう	5000	1
	レシピ11	2700	1つのみ

STEP 4

見知らぬ大地



同行者

タイ・ホーとヤム・クーの協力により湖を渡ることに成功し、クスクスの街に着いた主人公たち。タイ・ホーたちは、ここで別れることになる。フィールドマップ上の敵も一新しているので、鍛冶屋での武器強化を忘れずに。サウスワインドゥまではあと一息だ。



ONE POINT

特殊な紋章を集めよう
フィールドマップ上に出現する「ターゲットレディ」。こいつは、非売品の封印印をたくさん落とすのだ。資金集めも兼ねてぜひGETしたい。

EVENT

伝説の吸血鬼

湖を渡り、無事ピクトールたちと合流した主人公たちは
奇妙な噂の真相を確かめるためにノースウンドウへと向かうが…。

MAP DATA



TOWN & VILLAGE

サウスウンドウ市

都市同盟を結ぶ5大都市の1つ

市長グランマイヤーが住む大きな街。

すべての施設が揃っているうえ、仲間との出会いも多い。



CHARACTER

1 クライブ	7 キリィ
ENCOUNTER P.86	ENCOUNTER P.131
DATA-P.192	DATA-P.191
2 ピクトール	8 フリード・Y
ENCOUNTER P.67	ENCOUNTER P.67
DATA-P.207	DATA-P.210
3 フリック	9 アダリー
ENCOUNTER P.67	ENCOUNTER P.83
DATA-P.210	DATA-P.184
4 アレックス	10 ガンテツ
ENCOUNTER P.83	ENCOUNTER P.156
DATA-P.186	DATA-P.190
5 ヒルダ	11 マクシミリアン
ENCOUNTER P.83	ENCOUNTER P.139
DATA-P.209	DATA-P.213
6 アンヌリー	ITEM
ENCOUNTER P.131	友情の封印球
DATA-P.186	※右から2番目の盆栽を調べる

道具屋

商品名	値段
おくすり	100
のどあめ	200
毒消し	200
ねむりの風の札	700
土の守護神の札	700
ほおあく	1000
すねあて	200
●特効薬	500
●守りの霧の札	1000

防具屋

商品名	値段
どんがりぼうし	1200
サークレット	3500
ブレスアーマー	1000
けんぼうぎ	3000
レザーアーマー	5900
ガードローブ	1700
木の盾	300
ブーツ	800
皮のマント	1300
力おび	4800
●マジックロープ	20000
●竜鏡	23000
●鉄の盾	2500
●けかわのマント	3500

紋章師

商品名	値段
雷の封印球	6000
風の封印球	5000
●火の封印球	6000
●土の封印球	4000
●闇の封印球	12000

宿屋

1人につき80ポッチ

掘り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
防具屋	チュニック	200	2
	ハーフブレート	12000	2
	カイシールド	4300	1
道具屋	●しんくのマント	9000	1
紋章師	ふるい本3かん	3000	1つのみ
	水の封印球	7000	1

取り扱い交易品リスト

商品名	基本価格	基本在庫数	変動幅	復活時間
しお	270	15	4	4
マヨネーズ	2200	4	2	5
光るたま	400	-1	3	25
ロウソク	500	7	4	3
木ぼりのお守り	700	2	4	3
けがわ	800	3	0	3
民族いしう	1900	2	1	5
中国えざら	12000	1	2	25
花のえ	14000	1	0	18
ヘルシャランブ	15000	0	2	45
青竜のつぼ	16000	1	0	22
しょんべん小僧	32000	1	0	12
サンゴ	40000	-1	3	60

※●の商品が店に並ぶようになるのは参考EVENT.9クリア後から

※交易品の価格や在庫数は売買をするだけではなく、イベントや経過時間によっても変化する。復活時間は分単位である。基本在庫数が0やマイナスのものは店に不足気味の商品。

STEP 1

ピクトールとフリックとの合流

パーティメンバー



同行者



サウスウインドウに到着した一行は、すぐにピクトールと再会。宿屋にいるフリックと合流して話を聞くと、これから2人は、この街の市長に会いに行くとのこと。結局、主人公とナナミも同行することになる。また、街の人から「近所のじいさんが盆栽に何かを隠しているのを見た」という情報が聞ける。この後、東にある盆栽を調べると「友情の封印球」が手に入るのだ。



集う宿星たち



ピクトール

DATA ▶ P.207

体力、力の能力はほかのキャラクターを圧倒する。終盤まで使っていける1人だ。



フリック

DATA ▶ P.210

ピクトールとは異なり、すべての能力が平均しているが、基本能力は意外と高い。



STEP 2

ノースウインドウの不吉な噂

パーティメンバー



同行者



市庁舎にて市長グランマイヤーと会見し、ともに打倒王國軍を誓う一行。するとグランマイヤーが、最近ノースウインドウ周辺で起こっている女性の行方不明事件の調査依頼を持ちかけてくる。これを快諾するピクトール。ここでは、グランマイヤーの副官フリード・Yが仲間に、フリックがパーティからはずれる。そして、ノースウインドウの話に興味を持ったアイリがパーティに入ることになる。



集う宿星たち



フリード・Y

DATA ▶ P.210

平均した能力なので、メインキャラとしてではなく、サブキャラとして育てていきたい。

STEP 3

生ける死人ネクロード

パーティメンバー



同行者



ノースウインドウに到着したが、そこは人の気配がまったくない荒れ果てた村だった。ピクトールの話によると、かつてネクロードという吸血鬼がこの村を襲い、村人を皆殺しにしたらしい。だが、その後ピクトールが討ち取ったはずなのだが……なんと目の前にそのネクロードが現れる。ここでは、逃げるか戦うか選択することができるが、戦っても絶対に勝てない。ただ、どちらを選択してもネクロードは城へ去っていくので好きなほうを選ぼう。



MAP DATA

DUNGEON



風の洞窟

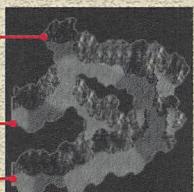
すきま風が響く暗闇の洞窟

「夜の紋章」の化身「星辰劍」が眠る深い洞窟。道が入り組んでおり、脱出できず、そのまま命を落としてしまう者も少なくない。

ROUTE GUIDANCE

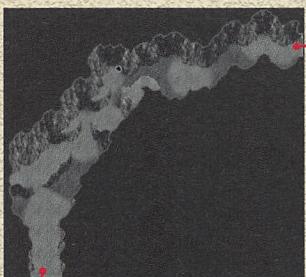
出入口の旅の封印球でセーブ

風の洞窟出入口には「旅の封印球」がある。街からここまでくるのに、けっこう長い道のりなので忘れずにセーブしておこう。また、洞窟内の敵からアイテム（封印球）を入手した時なども、一度出入口まで戻ってセーブしたほうがいいだろう。



ITEM

- 1|さかなのバッヂ
- 2|たいようのバッヂ
- 3|炎のかべの札



出入口

旅の封印球

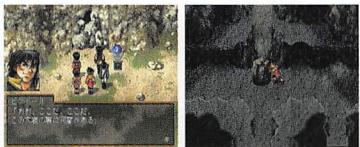


STEP 4

ネクロードを倒すには



ピクトールの話によると、ネクロードを倒すには「星辰剣」という剣が必要らしい。そしてこの剣があるのは、ノースウンドウの南「風の洞窟」。一行はさっそく洞窟に向かう…。洞窟内部には強い風の吹いている所があり、普通に通ろうとすると風に押し流され、少し手前に戻されてしまう。これは通路のすぐ側にある岩を押して通風路を塞いでやればOK。これで問題なく進めるはずだ。また石は上から順に並べていくようにしよう。



STEP 5

バンパイアを追う一族



洞窟の奥に進んでいくと、何やら怪しい人影が…。岩影にいた人物をピクトールが問いつめると、その男はなぜかピクトールのことを知っていた。ネクロードの手下かと思いつめ、彼もまた父親をネクロードに殺され、恨みを持つ1人らしい。男の名は「カーン」。代々ネクロードを追っているバンパイアハンターの一族だ。ネクロードを倒すためには、星辰剣の力が必要だということを知っている。ここにパーティに加わることになる。



ONE POINT

レベルアップに最適な洞窟の敵

洞窟に出てくる敵はレベルが高いので、少し戦うだけでも、かなりのレベルアップが期待できる。しかも封印球をよく落とすので、一石二鳥だ。ただ、全体攻撃をしてくる上に2回行動してくる「にちりんまおう」には要注意。勝てないようなら逃げるのも1つの手だ。



STEP 6

怒りに燃える星辰剣



カーンという新たな仲間とともに、ついに星辰剣と対面。剣に話しかけるピクトールを見て、不思議顔のアイリ。だが…なんと星辰剣もしゃべり返してくるではないか。「このわたしをこんな所に置き去りにしてぬけぬけと…」。どうやら自分を置き去りにしたピクトールのことを恨んでいるようだ。何とかピクトールが諒めるも逆効果。星辰剣はますます怒りだし、「思い知らせてやるわ！」と、ついにパーティに襲いかかってきてしまう。



BOSS MONSTER 攻略

VS 星辰剣

中央にいるキャラクターに気を配れ！

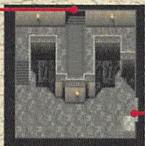
星辰剣の主な攻撃方法は、パーティの中央をその鋭い切っ先で縦に貫いてくるという攻撃。よって、あらかじめ中央の2人は、守備力の高いキャラに変えておくべきだ。また、1ターンに2回行動してくるので、たまに使用する全体攻撃魔法も、連続でやられると意外にやっかい。対策としては、主人公の紋章による回復を、いつでも使えるようにしておこうにしたい。「守りの霧」を使うのも悪くない。

DATA
LV : 32
HP : 2500
弱点 : なし
所持金 : 0



MAP DATA

ノースウインドウ



B BOSS

ヘカトンケイル
ANALYSIS P.72
DATA→P.263

ITEM

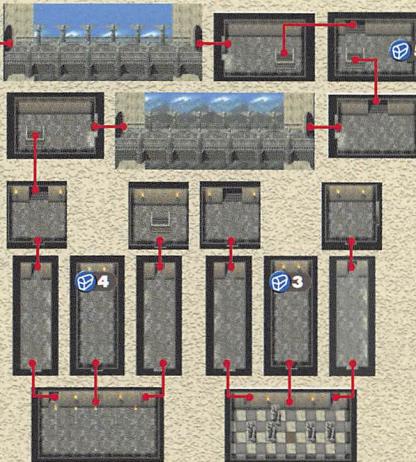
- 3|闇の封印球
- 4|ブルーリボン
- 5|チェインメイル
- 6|首輪

5.6

ROUTE GUIDANCE

隠された通路を発見!!

石像があるフロアと、たいまつが点くフロアの中央には、隠し通路が存在する。この通路は写真のとおりにしかけを解けばOK。闇の封印球とブルーリボンという貴重なアイテムが手に入るのだ。



STEP 9

ネクロードが持ちかける取引

パーティメンバー



同行者



とうとうネクロードを追いつめた一行。だが、ネクロードはなんと人質をとり、自分を倒すことのできる唯一の武器、星辰剣の受け渡しを要求してきた。その人質というのが、なんと以前死んだピクトールの知り合いディジーなのだ。「1度死んだ人間を助けられるものか！」とピクトールは、偽の人質の首を切り、迷いを断つ。するとネクロードは、ヘカトンケイルというアンデットモンスターを残し逃げ去ってしまうのだった。



BOSS MONSTER 攻略

こまめな体力回復を忘れずに

1ターンに2回行動してくるヘカトンケイル。単体攻撃、全体攻撃ともに強力なやっかいな敵だ。単体攻撃は前衛のみとなるので、守備力の高いキャラクターを前に出しておこう。全体攻撃をくらったら、主人公の全体回復魔法で回復。単体攻撃をくらった仲間は、「おくすり」などでまめに回復させたい。あとはアンデットに効果的な破魔の紋章や火の紋章で攻撃すれば、最小限のダメージで倒せるはずだ。

DATA

LV : 34
HP : 4500
弱点 : 火、聖
所持金 : 10000



STEP 10

カーンとの別れ



ネクロードの刺客であるヘカトンケイルを倒した一行。ノースウインドゥを脱出するため入口へと戻ると、フリード・Yが「行方不明事件も解決したことだし、いったんサウスウンドゥへと戻りましょう」と促す。ネクロードに逃げられて悔やしがっていたピクトールも、いつまでも落ち込んでいられない、渋々ながらこれを承諾。だが、ここでネクロードを追跡するため、カーンは別行動を取ることになる。そして「ネクロードの居場所がわかり次第、連絡する」と言い残し、去って行ってしまう。



STEP 11

サウスウンドゥ陥落



カーンと別れた主人公たちは、そのままノースウインドゥを立ち去ろうとする。すると、ここでフリックたちが現れ、「サウスウンドゥがハイランドの手に落ちた」という衝撃の事実を聞かされる。あまりに急な話に驚きつつ、フリード・Yはすかさず尊敬するグランマイヤー市長の安否をフリックに聞くが…。フリックが言うには、一行がサウスウンドゥへ向かった後、王国軍が進軍。降伏したグランマイヤーが、ソロンジャーの手によって処刑されたという、あまりにも悲しそうな話であった。



STEP 12

本拠地を入手



現状の力では王国軍と戦っても勝ち目がないと、あきらめかける主人公たち。ここでフリックは主人公にどうするかを聞いてくる（選択肢が出る）が、「逃げよう」を選んでもストーリーが進まないので、「なにか方法がある」を選択しよう。すると突然アップルが「大軍を倒す奇策さえあれば、小勢でも勝てる。そしてその策を考へてくれる人はラダトにいる」と力強く宣言するのだ。こうして主人公たちはシュウという名の軍師を仲間にするため、ラダトへと向かうことになる。なお、このイベント以降はノースウンドゥが本拠地となり、ここを拠点にストーリーが進展する。



ONE POINT

本拠地にできる施設をうまく利用しよう

本拠地にはパーティメンバーを変更できる酒場や、アイテムを預けるための倉庫などが設置されている。仲間のレベルを均等に上げたい時や、道具を整理したい時に活用しよう。ちなみに本拠地は、特定の仲間が増えると施設が増えていくことも覚えておこう。



MAP DATA

BASE OF OPERATION

本拠地

(本拠地のMAPはレベル4のものを掲載)

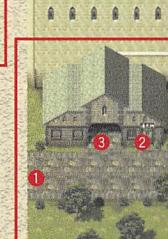
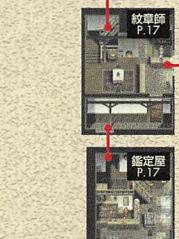
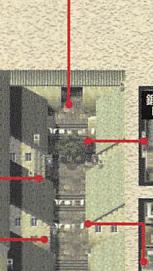
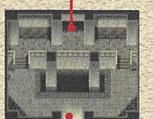
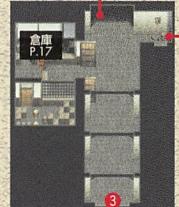
仲間が集う新同盟軍の拠点

ノースウインドゥを解放すると、ここが新同盟軍の本拠地となる。
城内部は他の街とは比べものにならないほど広い。



Information

城レベルが上がるとマップが変化
本拠地は城レベルが上がっていくことによってマップが大幅に変わり、その規模も拡大していく。また、仲間を増やすことででもさまざまな施設が追加される。なお、城レベルを確認する方法は2つある。約束の石板を見て仲間の人数を数えてみる（ルックを仲間にした後）か、エレベーターで行ける階数を見てみればいい（アダリーリーを仲間にした後）。現在の城レベルを知りたいのなら、試してみてほしい。



CHARACTER

1 コウユウ
ENCOUNTER P.141
DATA P.194

3 キバ
ENCOUNTER P.125
DATA P.191

4 クラウス
ENCOUNTER P.125
DATA P.192

5 シーナ
ENCOUNTER P.126
DATA P.196

1.2.3.4.5

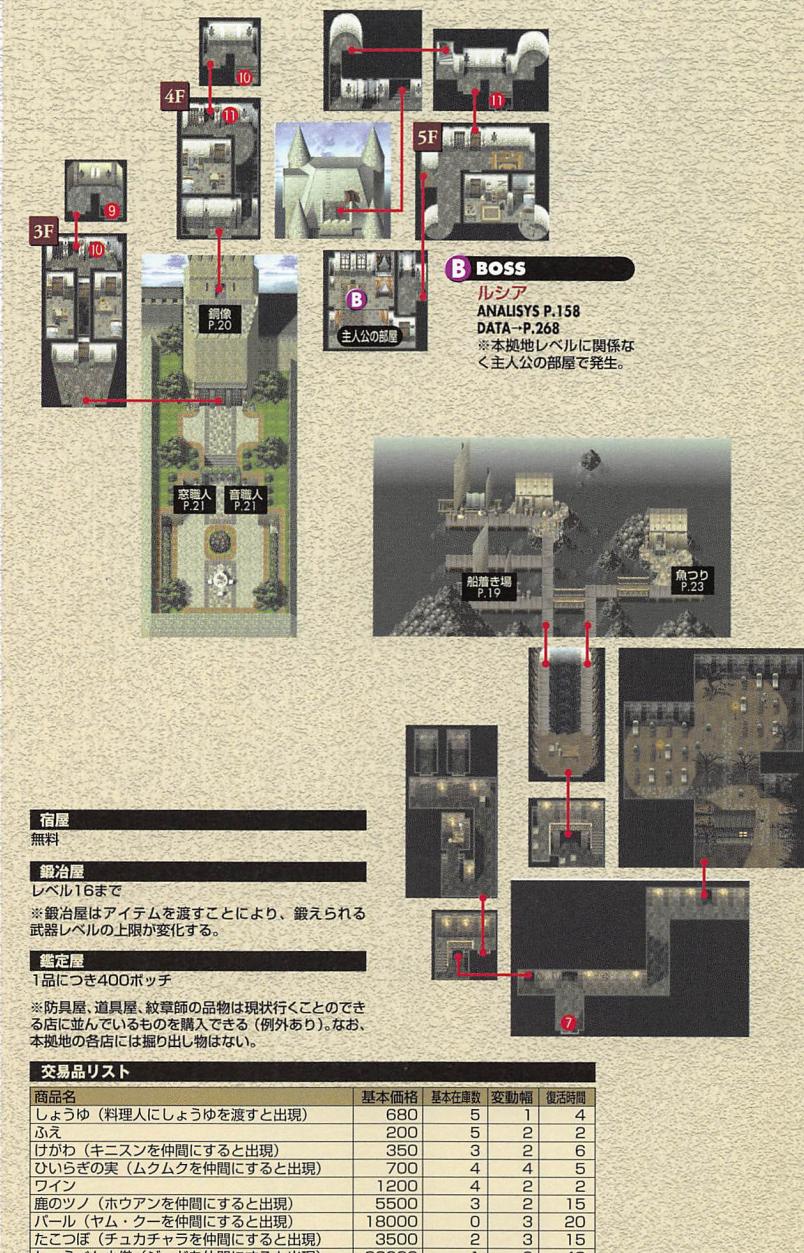
MAP DATA

本拠地



MAP DATA

本拠地



EVENT

軍師をたずねて

サウスウインドウをハイランド軍に奪われ、窮地に陥る一行。

優秀な軍師を味方にしない限り本拠地は守り切れない…。

STEP

1

優秀な軍師のもとへ

パーティメンバー		
		FREE
FREE	FREE	FREE
同行者		

サウスウインドウを奪われた一行は、ノースウインドウを本拠地にハイランド軍に対抗することになる。だが、優秀な軍師がない。そこで、アップルの推薦により、その兄弟子にあたる“シュウ”を、軍師として迎えようということになる。さっそく、彼のいるラダットを訪問し、シュウと面会する主人公たち。しかし、シュウは、ルカ・ライトの悪事を知っているながらも手を貸してくれない。交易商を営む自分にとって、支配者が誰になろうと関係ないからだというのだった。



FREE EVENT

クスクスの女ボディガード

RETURN

クスクスの街 [MAP P.65]

パーティメンバー		
		女性
女性	女性	女性
同行者		
女性		

本拠地を手に入れたあとクスクスに行くと、入口付近の老婆から「最近女の子ばかりを狙ったならず者がいる」という情報を聞く。この情報を聞いたら、1度街を出て、主人公を除くパーティーのメンバーをすべて女の子にしよう（同行者に男がいても不可）。そして、再度クスクスを訪れると、街中の橋の付近でならず者にからまれるのだ。ここまでくれば万事OK。ならず者を追いついたあとでの選択肢で「仲間になってください」を選ぶと、すぐにオウランが仲間になってくれるはずだ。



STEP

2

土下座して頼むアップル

パーティメンバー		
		FREE
FREE	FREE	FREE
同行者		

軍師の件をあっさりとシュウに断られ、追い返された主人公たち。あきらめきれないアップルは、シュウがよく訪れるという酒場に足を向ける。だがシュウは来ていない。あきらめて酒場から出ようとしたその時、待ち人来り。アップルは周囲の人の目も気にせず土下座をし、仲間になってくれと懇願する。しかし……答えは「否」。そして帰り際シュウは、「マッショ先生に教えを受けたというプライドはないのか」と、逆にアップルに問う。アップルの苦悩はますます深くなるばかりだった。



MAP DATA

TOWN & VILLAGE



ラダトの街

仲間とさまざまな関連を持つ人物が大勢待っている街。

南のバナーの村に行く船が出ている唯一の場所でもある。



Information

道具屋の2階にはどうやって行く？

道具屋の2階は階段で上がりうとしても、店の人に止められてしまう。ここに行くには、ビッキーがテレポートに失敗するしかない。確率は低く、根気が必要だ。



CHARACTER

1 シュウ ENCOUNTER P.79 DATA→P.198	4 ホイ ENCOUNTER P.140 DATA→P.211	7 アマダ ENCOUNTER P.85 DATA→P.185
2 リッチモンド ENCOUNTER P.84 DATA→P.217	5 レブラント ENCOUNTER P.140 DATA→P.219	8 ヴァンサン・ド・ブル ENCOUNTER P.163 DATA→P.187
3 ヨシノ ENCOUNTER P.84 DATA→P.216	6 スタリオン ENCOUNTER P.95 DATA→P.199	9 シモーヌ・ベルトリッヂ ENCOUNTER P.140 DATA→P.197

こぶた売り

※ユズを仲間にした後、出現。5000ポッチでこぶたを購入できる。

道具屋

商品名	値段
おくすり	100
毒消し	200
はり	200
のどあめ	200
怒りの一撃の札	700
オオタカの封印球	7500

宿屋

1人につき50ポッチ
1品につき50ポッチ

振り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	スピードリング	16000	1
	音セット5	2500	1つのみ
	マジックロープ	20000	1
	レシピ18	3300	1つのみ

STEP 3

名探偵リッチモンドに調査を依頼

新同盟軍に力を貸してくれないシュウ。そこで主人公たちは、街1番の探偵リッチモンドに、シュウの行動の調査を依頼することにした。鑑定屋の目の前にいるリッチモンドに話しかけると、1500ポッチで快く依頼を引き受けてくれる。あとは宿屋で報告を待つばかり。リッチモンドの報告で、「シュウは主人公たちを避けているらしい」ということ、「明日の夕刻、取り引きのため、東の船着き場にシュウが訪れる」という情報が手に入る。



STEP 4

投げ捨てられたコイン

パーティメンバー		
		FREE
FREE	FREE	FREE
同行者		

リッチモンドの情報により、船着き場でシュウを待つ一行。ようやくシュウとの会見に成功し、アップルはシュウに仲間になって欲しいと再度懇願する。すると、おもむろに銀貨を取り出して川に投げ捨てるシュウ。これを見つけたら仲間になろうというのだ。これを聞き喜ぶアップル。だが条件は厳しい。なにしろ銀貨を探すためには川の水門をせき止めなければならないのだ。一行はまず、船乗りのアマダにかけあうことにする。アマダはよほどのことがない限り水門は閉じられないと一度は断るが、主人公の真剣な眼差し——そこに何かを感じ取ったらしい。自分との腕比べ（一騎打ち）に勝ったら、一晩だけ水門を閉じると約束する。



一騎打ち

主人公
VS
アマダ

「攻撃」を主体にアマダを押さえ込め

この一騎打ちは、アマダが手加減してくれるので、楽に戦えるはず。基本は「こうべき」でOK。「すでに」を狙っていく場合（セリフで判断）は、「ぼうぎょ」を選択して、ダメージを狙えばよい。



主な一騎打ち時のセリフ

攻撃	さあてまずは小手調べ… あいたあ！ そう来るか？ おいおい、お見合いいやあな。どれ、行くか。 あいて、やるねえ。 おいおい、それじゃあ勝てないぞ。 おっと、当たっちまつたかすまねえなあ。 うおっとお……やるねえ……でも、まだまだ!!!
防衛	へへっ、まずはそちらからどうぞってなもんだ。 おう、次はしつぱいしねえぜ。 たしかに、れいせいにならなくちゃな。そいつでいつも失敗するんだ。 へへっ、2度目はきかないぜ。 次は、そっちの番だぜ。 へへっ、少しは手がんじねえとなあ。 やべえ、やべえ負けちまうよお。 やべえ、やべえ、少し考えるか。
捨て身	よっしゃあ、行くぜえぼうす。 おっしゃあ、今度はこっちの番だぞ！ ラチがあかねえやあ!! これでもくらいな!!!!!! どうれ、そろそろ本気を… ふうん、じゃあもううつと、キツイの一発。 いいねえ、もういっちょ行くぞ。 ちつ！ 次こそ!!!! やるなあぼうす。おれっちも負けねえぞ。

STEP 5

あるはずのない銀貨を発見

パーティメンバー		
		FREE
FREE	FREE	FREE
同行者		

水門を閉じた一行は、川に入って銀貨を探し始める。そのさなか、実はシュウが銀貨を小石に変えて川に投げるのを見たといい出すナミ。しかしアップルはあきらめない。その時、ないはずの銀貨を主人公が発見。その姿を見たシュウはついに軍師になることを決意する。そして橋の上には、銀貨を弄ぶりリッチモンドの姿があった。



集う宿星たち



シュウ

DATA ▶ P.198

戦闘には参加できないが、戦争イベントの基本能力、特殊能力は全キャラで最強。

同盟軍の新リーダー

シュウを軍師に迎えた一行に新たな敵が出現。
本拠地にソロン・ジー率いるハイランド王国軍が迫る。

STEP

シュウの計算された作戦

本拠地に到着したシュウは、すぐさま作戦を提示する。そして、この作戦がうまくいけば勝てると言明。要は自軍と敵軍の兵力差を埋めればいい。それなら敵軍の一部を寝返らせてしまおうというのだ。しかも彼らは元サウスウイングの兵士たち。心強い兵力だとう。シュウは、フリード・Yに敵軍を寝返らせる役割を与え、主人公には船で敵大将ソロン・ジーの背後をつき、根本から敵を崩すという重大な役割を命じるのであった。



WAR EVENT.3

同盟軍 VS 王國軍

PLACE ニューズ市防衛戦

ソロン・ジーの背後を奇襲

シウの作戦は、敵大将ソロン・ジーの背後をつき、さらに敵軍の一部を寝返らせようというもの。この重大な役割を引き受けた主人公は、さっそく船を使ってソロン・ジーの背後に回ることに成功する。そのまま敵の虚をついて王國軍を寝返らせることができるのか?



卷之三

ダメージを与えて逃げよう

主人公の部隊は、2ターン目にちょうど森のある付近に出現する。ここで行動させることのできる部隊は主人公を含めてたったの2部隊（他の部隊はすべて動かすことはできない）。要するに、この2部隊でしかソロン・ジーの部隊にダメージを与えるわけだ。確実にダメージを与える方法はない（攻撃の成功率は乱数が関係するため）が、主人公or同盟軍のどちらかの部隊が、ソロン・ジーの部隊を攻撃すればOK。イベントが発生して敵が襲返るので、あとは主人公の部隊が全滅しないように逃げ回れば、王国軍は敗退する。

●ユニット一覧

チーム名	攻撃力	防御力
ソロン・ジー	13	10
クルガン	12	14
シード	15	12
王国軍(騎馬兵) ×2	7	5

イベント終了条件

ソロン・ジーの部隊にダメージを与えたあと、一定ターン数を越える

STEP 2

勝利のあとの思いもよらぬ言葉

パーティメンバー



同行者

ソロン・ジーを撃ち負かした主人公は、「勝利の使者」として味方から喝采を浴びる。みんなが主人公を褒めたたえるなか、冷静に状況分析を始めるシュウ。どう考えても、このままでは、王国軍に太刀打ちできないらしい。続けてシュウは、王国軍に勝つためには、ノースウインドウを本拠地として、人々を導くリーダーが必要だとも…。そして、シュウは、主人公にリーダーとして皆を導いてほしいと、持ちかけるのだった。



STEP 3

明かされるゲンカクの過去

パーティメンバー



同行者

リーダーになるかどうかを悩む主人公。その夜、主人公とナナミはピクトールに養父ゲンカクのことを聞きに行く。ピクトールの話により、30年前にもあった都市同盟とハイランド王国の戦いで、都市同盟の圧倒的不利を救った英雄がゲンカクであることを知る主人公。そして、当時の都市同盟の主、ダレルの陰謀に気づき、敵将であり親友でもあるハーンにゲンカクが自ら勝負を放棄し、負けたことを聞かされるのだった。



STEP 4

主人公の決意

パーティメンバー



同行者

次の日、主人公はみんなの前でリーダーになる決意を語る。その場にいる人々すべてに祝福される主人公。しかもこの時、ミューズの名医ホウアンが現われ、力を貸してくれるという（トウタをミューズで仲間にしていない場合は、ここで仲間になる）。そして祝福の嵐のさなか、突如として現われるレックナート。彼女は主人公に「運命の石板」を託し、この石板に名前が刻まれる者を探すよう告げる。そして、弟子のルックを主人公の仲間として預けてくれるのだった。ここでは、本拠地（城）の名前をつけられるので、気に入った名前をつけよう。

集う宿星たち



ホウアン

DATA ▶ P.211

戦争イベントのみ参加できる。トウタと同じように回復役として参加させるのがいい。



ルック

DATA ▶ P.218

魔力が高く、ほとんどの魔法が得意。HPと魔法回数に気を付ければ、まさに最強クラス。



旅の道しるべ

戦力の整わない一行の取るべき道は…

ついにノースウインドウを拠点とする軍のリーダーとなった主人公。しかし、依然ハイランド王国軍に立ち向かうだけの戦力はない。打倒ハイランド王国、打倒ルカ・ブライ特のための道は果てしなく遠い。都市同士の再度の結束、そして種族を超えた理解。すべては、主人公の双肩と仲間たちとの結束にかかっているのだ…。主人公の進む道が徐々に明確になる!!



第参章

本拠地
▼
本拠地

新同盟軍の指導者に就く者
天才軍師シユウの力により、王国軍の部隊を破つた一行。
これにより、新同盟軍がここに設立される。
そして、その指導者に抜擢されたのは…。



EVENT

1 船乗りの協力を求めて

湖を渡るには、船乗りの協力を得なければならない。
果たしてトゥーリバーとの同盟は締結できるのだろうか…。

STEP

1

トゥーリバーからの使者

パーティメンバー



同行者



リーダーが正式に決まり、活気溢れる同盟軍の本拠地にトゥーリバーからの使者フィッチャーが現れた。訪ねてきた理由は、トゥーリバー市と同盟軍との間に協力関係を作り、反王国軍の中心勢力となる——つまりは同盟を結びに来てほしいというのだ。しかしこの提案は、フィッチャーの独断らしい。主人公たちは行くことを決意するのだが、トゥーリバーと本拠地を結ぶ橋が、王国軍によって焼き落とされてしまっていた。そこで、船を出すため、とりあえず船頭を探すことにする。



FREE EVENT

1

白鹿亭の夫婦との再会

RETURN

サウスウインドウ市 [MAP P.66]

パーティメンバー



同行者



サウスウインドウにある宿屋の2階にいくと、アレックス&ヒルダ夫妻に再会する。2人は、同盟軍のリーダーが主人公と同一人物なのか? という賭けをしていた。アレックスは別人に決まっている、と主張し、逆にヒルダは同一人物だと譲らない。苦笑しながらも、同盟軍のリーダーは自分だと告げる主人公。予想が当たったヒルダは、同盟軍の手伝いをしたいと主人公にお願いする。ここで2人が仲間に加わると、本拠地で宿屋と道具屋が使えるようになる。



集う宿星たち

アレックス



DATA ▶ P.186

仲間後は、本拠地で道具屋を開く(ほりだしものはない)。戦闘には一切参加できない。

ヒルダ



DATA ▶ P.209

本拠地で宿屋を開く(料金は無料)。アレックス同様、戦闘に参加することはない。

FREE EVENT

2

天才発明家のわがまま

RETURN

サウスウインドウ市 [MAP P.66]

パーティメンバー



同行者



サウスウインドウにいるアドラー。彼を仲間にするには、3つの頼みごとを聞かなくてはならない。最初は「身代わりじぞう」、そして次は「木の盾」を持ってきてくれと言う。最後に「風の封印球」を要求されるが、ここで「風の封印球をなげつける」を選択すると、何かを思いついて、うれしそうに仲間にってくれる。ちなみに渡す時に投げつけなかつた場合は、最初の頼みごとに逆戻りしてしまうので注意しよう。



集う宿星たち

アドラー



DATA ▶ P.184

戦争イベントのみ参加。また、本拠地にエレベータを作ってくれる。

FREE EVENT 3

フリード・Yの愛妻

RETURN ラダトの街 [MAP P.78]



同行者

フリード・Yをパーティに入れて、ラダトにある彼の自宅にいくと、彼の妻ヨシノが洗濯をしていた。フリード・Yの姿を見たヨシノは、「無事なら、どうして知らせをいただけなかつたのですか?」と問う。どうやら彼のことが心配でしうがなかつたらしい。「もう家で待つのは嫌です」と、悲壮な決意を語ったヨシノは、主人公と一緒に連れていってくれと言い、ここで仲間になる。



集う宿星たち



DATA ▶ P.216

能力だけをみると大したことないが、実は魔法の効果が高い。回復役として使える。

FREE EVENT 4

裏表のないコイン

RETURN ラダトの街 [MAP P.78]



同行者

ラダトの鑑定屋の前に立っているリッチモンド。コインの裏表を当てる勝負に勝つことができたら彼は仲間になるという。しかし、この場面では決して勝てないので、1度勝負をあきらめて酒場にいこう。すると、酒場にいる男が、リッチモンドがイカサマをしているのを教えてくれ、勝負に使うためのコインをくれるのだ。そのコインで再度勝負を挑むと、イカサマに気づいた主人公を見直し、リッチモンドはようやく仲間になってくれる。



集う宿星たち



DATA ▶ P.217

本拠地で探偵をしており、「仲間の秘密」や「仲間にする方法」を依頼することができる。

STEP 2

タイ・ホーとチンチロリン勝負

RETURN クスクスの街 [MAP P.65]



同行者

クスクスの街の船着き場にいるタイ・ホーとヤム・ク。腕のいい船頭を探している主人公は、この2人に仲間になってくれと頼む。するとタイ・ホーは、「ツイでないヤツとは組まねえことにしてるんだ。どうだい? おまえさんの運、試してみるかい?」と勝負を挑んでくる。運を試す手段はチンチロリン。この勝負で主人公が5000ポッチ以上勝つと、2人が仲間になってくれるのだ。



集う宿星たち



DATA ▶ P.200

戦争イベントの能力が秀でているので、攻撃力、防御力の低い部隊に組み込むといい。



DATA ▶ P.215

本拠地の船着き場で、釣りのミニゲームをしている。戦闘パーティには参加できない。

チンチロリンルール

3つのサイコロをふって、2つのサイコロをゾロ目にし、残りの1つの目を自分の目とする。この自分の目が相手よりも大きければ勝ちとなり、3回ふって目がでない場合は「目なし」といって負けとなる。

特別ルール

4・5・6が出ると賭け金の2倍もらえる

3つのサイコロが1以外のゾロ目で賭け金の3倍もらえる

1・2・3が出ると賭け金の2倍払う

3つのサイコロが1のゾロ目だと賭け金の3倍払う

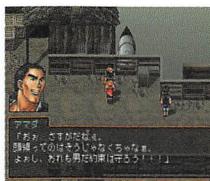
サイコロがどんぶりの外に出ると負け

STEP 3

ラダトのアマダと再戦



ラダトの東にある橋のたもとに、アマダはたたずんでいる。船頭を探している主人公にとって、アマダはうってつけの人物。「仲間になって下さい」と頼むと、前回負けたのがよほど悔しかったのか、再度一騎打ち挑んでくる。これに勝てば仲間になると、いうのだが…。このアマダかタイ・ホーのどちらかを仲間にすれば、イベントを進められるが、両者を仲間にするのが得策。



集う宿星たち

アマダ
DATA P.185

HPと攻撃力が高く、運の能力も上がりやすい。魔法にイマイチなのが惜しい。

一騎打ち

主人公
VS
アマダ

攻撃と防御の使い分けがポイント

「すべて」の攻撃はくらうと危険なので、アマダのセリフから判断して防御する。あとは、普通の攻撃でOKだ。ちなみに、負けた場合は何度も再戦できるので、安心して戦っていこう。



一騎打ち時のセリフ

攻撃	さあてまずは小手調べ… あいたあ！ そう来るかい？ おいおい、お見合いじゃあな。どれ、行くか。 あいて、やるねえ。 おいおい、それじゃあ勝てないぞ。 おっと、当たっちまつたかすまねえなあ。 うおっとお……やるねえ……でも、まだまだだ!!!
防御	へへっ、まずはそちらからどうぞってなもんだ。 おう、次はっぽいねえぜ。 たしかに、せいせいにならなくちゃな。そいつでいつも失敗するんだ。 へへっ、2度目はきかないぜ。 次は、そっちの番だぜ。 へへっ、少しは手がけんしねえとなあ。 やべえ、やべえ負けちまうよお。 やべえ、やべえ、少し考えるか。
捨て身	よっしゃあ、行くぞえぼうす。 もっしゃあ、今度はこっちの番だぞ！ ラチがあかねえやあ!! これでもくらいな!!!! どうれ、そろそろ本気を… ふうん、じゃあもうちつと、キツイの一発。 いいねえ、もういつかよう行くぞ。 ちつ！ 次こそ!!!! やるなあぼうす。おれっちも負けねえぞ。

STEP 4

トゥーリバーとの同盟提案

優秀な船頭を仲間にした主人公は、いよいよトゥーリバー市に向けて出発することにする。タイ・ホーまたはアマダをパーティに入れて、本拠地のシュウに話しかけると、船着き場に船を用意してくれるのだ（2人いる場合はタイ・ホー優先）。なお、船着き場へは、2階へ上がる階段のすぐ右隣から行くことができる。



FREE EVENT 5

エルザを追う男

パーティメンバー



同行者



本拠地の船着き場からレイクウェストへ向かおうとする一行。ここでアート、「まだ出発しない」を選び、サウスウインドウに行こう。そして、街の入口付近にいるクライブに、レイクウェストに行くことを告げると仲間になってくれるのだ。この状況以外でクライブを仲間にすることは不可能。このクライブを仲間にすると、以下の時間限式イベントが発生することになる。



集う宿星たち

クライブ

DATA ▶ P.192

技術の能力が高く、敵の攻撃を避けやすい。また、遠距離攻撃なので後衛にも攻撃できる。

FREE EVENT 6

エルザ追跡の果てに

クライブを仲間にし、以下の決められた時間内に目的地にたどり着いた時のみ発生する特殊なイベント。条件を満たせなかった場合は、それ以降のイベントは発生しない。

1 店主が預かった手紙

レイクウェストの宿屋……11時間

- クライブに言われるまま急いでレイクウェストへとたどり着くと、宿屋の店主から「エルザからの手紙」を渡される。クライブは殺意をむき出しながら手紙を読むが、すでにエルザは森の村へと移動してしまっていた。



2 エルザの姿をした偽物

森の村の木の下……13時間

- 森の村に入ると「この村にあの女がいる…」と言って、村の中をクライブと探すことになる。村奥の木の下に行くと、白いマントを着たエルザの後ろ姿が。クライブは「今こそ決着をつける」と言い、銃を突きつけようとするが、なんだかエルザの様子がおかしい。よく顔を見てみるとその人物はエルザに頼まれた偽物だったのだ。彼女の話によるとエルザはすでにマチルダに向かったとのことだ。



3 エルザとトラブルを起こした2人組

ロックアックスの宿屋……14時間

- 宿屋に入ったクライブはさっそく近くにいた2人組にエルザの行方を聞く。すると2人組はエルザにちょっかいを出したらしく、自慢のヒゲをふっとばされたと言う。結局ここでも会うことはできず、次はラダトの街へ行くことに…。



4 撃たれるクライブ

ラダトの酒場……15時間

- 息を切らして酒場へと駆け込む主人公たち。主人にエルザの行方を問いつめるクライブだったが、なんとエルザは酒場のテーブルで1人飲んでいるではないか。その姿を見て冷静さを失ったクライブは銃を構え、決着をつけようとする。一瞬の内に撃ちあう2人…。だが、銃口から火を吹いたのはエルザの銃だけだった。そして意識を失ったクライブが目を覚ましたのは本拠地のベッドの上…。



※ここで記載した時間とはゲーム開始からの時間を意味する。

5 急所をはずした理由

ミューズのジョウストンの丘……制限時間なし

- 撃たれた瞬間、死を覚悟したクライブだったが、何とか命だけは助かった。ここからジョウストンの丘に行くと再びエルザと出会うことになる。クライブは「騎士級クラスのガunnerが弾をはずすなどありえない」と、エルザに急所をはずしたワケを問い合わせ、失敗に終った執行を再度試みるか、またしても弾が出ない。そしてエルザは「ルルノイエの近くにある村にいる」と言い残し去ってしまうのだった。



6 因縁の対決の結果

サジャの村……20時間

サジャの村に入るとなればエルザは言葉どおりクライブを待っていた。そして「そろそろ決着をつけてあげるよ…」と言って2つの銃のどちらかを選ばせる。向かい合いいやくとり銃を構えるクライブとエルザ。「クライブ!!!」「迷いはない!!!!」のかけ声とともに、ついに2人の銃が轟音を…。クライブの銃が火を吹き、倒れ込むエルザ。だが、クライブは死ぬ間際のエルザから衝撃的な過去を知らされるのだった。



MAP DATA



TOWN & VILLAGE

レイクウェストの街

元気のいい漁師が住む小さな街

これといって何もない自然豊かな平和な街。

同盟軍と王国軍の戦いにも、村人全員がまったく関心がない。



CHARACTER

- シロウ
ENCOUNTER P.95
DATA-P.199
- ヒックス
ENCOUNTER P.95
DATA-P.208
- テンガール
ENCOUNTER P.95
DATA-P.202
- タキ
ENCOUNTER P.88
DATA-P.200
- テツ
ENCOUNTER P.88
DATA-P.201

ITEM

- レシビ16
※タキの家の中の棚を調べる
- キャベツのたね
※テツの家の右のタルを調べる
- ヒヨコ
※ユズを仲間にした後、出現
- 好意の封印球
※野菜カゴを調べる

Information

日頃の行いかわかる封印球

船着き場で入手できる“好意の封印球”は、ストーリーの選択肢の答え方や、普段の行動によって攻撃力が変化するアイテムだ。



道具屋

商品名	値段
おくすり	100
のどあめ	200
すりぬけの札	500
身代わりじぞう	5000
さかなのバッヂ	4300

宿屋

1人につき150ポッチ

振り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	毒消し	200	2
	ひたいあて	12000	1
	土の封印球	4000	1

STEP 5

フィッチャーの紹介状



やっとのことレイクウェストに到着した主人公たち。西に進んだところにある川沿いの街がトゥーリバーらしい。フィッチャーは、先に話をつけてくるといって、一足先にトゥーリバーへ向かうが、警備が厳しくなった時のことを考えて、紹介状を主人公に持たせてくれるのだった。これをトゥーリバーの警備兵に見せれば、議場に入れるとのこと。なお、タイ・ホーまたはアマダは陸が苦手だといって同行者から外れる。



FREE EVENT 7

"ほかほか"が大好きな男



レイクウェストの民家にいる男、テツ。トゥーリバーのコボルト居住区で売っている「タコスフライ」を使い、「ほかほか」になって話しかけると仲間にできるのだ。これまで本拠地に風呂ができる。



集う宿星たち

仲間後は、本拠地にさまざまな風呂を作ってくれる。戦闘には一切参加しない。

テツ DATA ▶ P.201

テツ
よし、楽しにしておけよ。
かまえがまうたら、熱湯のフロが
おさかえうてすんうだ。」

FREE EVENT 8

物知りなおばあちゃん



レイクウェストの民家に住むタキは、話しかけるたび、色々なことを教えてくれる。4回話しかけると、仲間にすることもできるのだ。もちろん、本拠地でも色々教えてくれるので大助かり!?



集う宿星たち

タキ DATA ▶ P.200
話しかけるとちょっとしたアドバイスが聞ける。たまにストーリーに関係のない話も…。

タキ DATA ▶ P.200

タキ
「たいじょうぶよ。
わたし一人でめんどうみれますからね。
それに一人でもセレン城まで
行けますとも。」

EVENT

種族の壁を超えて

人間、コボルト、ウイングホールドという三つの種族。

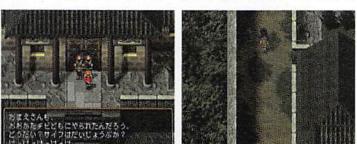
彼らに渦巻く疑惑の念が消える日はくるのだろうか…。

STEP 1

紹介状が盗まれる



レイクウェストを西に進み、ついにトゥーリバーに到着した主人公たち。街に入ると、翼の生えた少年がぶつかってくる。そのまま猛スピードで去っていく少年。大して気にもせず、主人公は街の中央の議場へと向かう。紹介状を見せて中に入ろうと思いつきや…。実は、ぶつかった時、紹介状とお金を盗まれていたのだ。このままでは議場に入れない。そこで主人公は、少年を追いかけ紹介状を取り戻すことにする。



MAP DATA

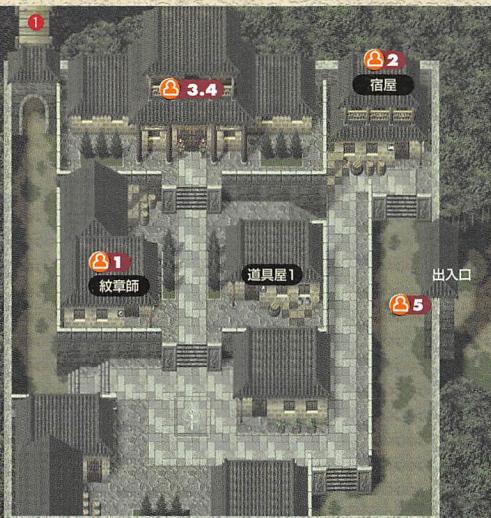
TOWN&VILLAGE



トゥーリバー市

3種族が共存する都市

街の上部に全権大使マカイの議場を擁する5大都市の1つ。
宿屋、紋章屋、道具屋などの施設も揃う。



Information

特殊なアイテムを入手
トゥーリバーから奥に行ったコボルト居住区の道具屋では、他の街の道具屋では売っていないオリジナル品の品揃えが豊富。物によっては「ほかほか」「ブースト」といった特殊な効果が得られる。回復アイテムとして貰ってみるのもいいかも。

CHARACTER

- 1 ジーン
ENCOUNTER P.110
DATA-P.196
- 2 ハンス
ENCOUNTER P.90
DATA-P.206
- 3 リドリー
ENCOUNTER P.94
DATA-P.218
- 4 フィッチャー
ENCOUNTER P.94
DATA-P.209
- 5 チャコ
ENCOUNTER P.94
DATA-P.200

道具屋1

商品名	値段
おくすり	100
毒消し	200
のどあめ	200
身代わりじぞう	5000
すりぬけの札	500

宿屋

1人につき100ポッチ

紋章屋

商品名	値段
水の封印球	7000
バイバーの封印球	5000
レオの封印球	10000

振り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
防具屋	銀のぼうし	24000	1
	けがわのふく	700	2
道具屋1	ガードリング	8500	2
	レシビ23	4200	1つのみ
道具屋2	翼かざり	8000	1
紋章師	魔力強化の封印球	22000	1
	力強化の封印球	32000	1

STEP 2

スリの少年チャコを追跡

大切な紹介状に加え、お金までも盗まれた主人公。どうやら少年チャコは、ウイングホードと呼ばれる種族らしい。とりあえず主人公は、トゥーリバー市内にあるウイングホードの居住区へ向かうこととした。そこでチャコを発見した主人公は、チャコを追いかけ、行き止まりへと追い詰める。だが、チャコは紹介状を丸めて捨ててしまつたと言い放ち、飛んで逃げ去ってしまう。仕方なく、主人公たちは人間の居住区へ戻ることにする。



MAP DATA



トゥーリバー市

防具屋

商品名	値段
サークレット	3500
ハーフヘルム	7800
けんぼうぎ	3000
レザーアーマー	5900
チェインメイル	6500

道具屋3

商品名	値段
おくすり	100
のどあめ	200
スイートサラダ	80
黒いポタージュ	120
タコスフライ	170
赤アイス	200
コボルトパイ	160

トゥーリバー市の地下水路へ P.92

CHARACTER

6 ボブ
ENCOUNTER P.136
DATA → P.212

7 ガボチャ
ENCOUNTER P.99
DATA → P.189

ITEM

1 ほうれん草のなえ
※スースーに
EVENT.2 STEP.10
の後、話しかける。

道具屋2

商品名	値段
おくすり	100
毒消し	200



ウイングホードの居住区

FREE EVENT

店を開く場所を探す男

パーティメンバー

	FREE	FREE
	FREE	FREE

同行者

--	--

トゥーリバーの宿屋にいるハンス。彼は店を出す場所がこの街になくて困っているという。ここで2回話しかけると、本拠地にハンスを誘うことができ、仲間となる（どの選択肢を選んでもOK）。



集つ宿星たち



ハンス

DATA → P.206

本拠地に防具屋を開く。売っているアイテムは、その時点でき行くことができる街や村の店頭に並んでいるものと同じになる（例外あり）。



SELECT CHECK

お金を持ってくる時期は金額次第

ハンスを仲間にする時に、店を出すための金額を提示すると、その金額に応じた時間経過後にハンスがお金をつくって払いにくる。要は、要求する金額が高くなればなるほど、ハンスがお金をつくる時間が長くなるということ。よく考えて金額を決めよう。



STEP 3

トゥーリバー市長マカイと会見

パーティメンバー		
	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE
同行者		

人間の居住区に戻ってくると、議場前でコボルト軍隊長であるリドリーが、フィッチャーを責めているところだった。そんなリドリーに「輝く盾の紋章」を見せる主人公。するとリドリーは、主人公を同盟軍のリーダーと認め、市長のマカイとの会見を実現させてくれる。そしてこの会見でマカイは、ともにハイランド王国軍をたたき出そうと、主人公に快く協力を約束してくれるのだ。



STEP 4

ワカバ亭でスリの少年と再会

パーティメンバー		
	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE
同行者		

トゥーリバーとの同盟という大任を果たし、目的を達成した主人公。マカイの用意してくれた宿屋、ワカバ亭に到着した主人公は、2階の部屋にいく。するとそこには、先程出会ったスリの少年チャコがいた。同盟軍のリーダーは主人公なのかと尋ねてくるチャコ。だが、主人公が「そうだ」と答えると認めてくれない。それどころか、勝手に食事をたいらげ、そのまま飛び去ってしまうのだった。



STEP 5

種族間の深い溝

パーティメンバー		
	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE
同行者		

翌朝、フィッチャーに呼ばれ議場にいくと、マカイとリドリーが口論している。事情を聞くと、リドリーは怒って帰ってしまった。マカイの話だと、いきなり議場に来て裏切り者呼ばわりした上に、コボルトだけで王国軍と戦うと言い出したらしい。仲間割れをしては戦いに勝てないとマカイは判断。そこで主人公に、リドリーが怒っている理由をなんとか聞いてきてほしいと頼む。



STEP 6

フィッチャーの財布を取り戻せ

パーティメンバー		
	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE
同行者		

リドリーに話を聞くため、市内の北にあるコボルト居住区へ向かう一行。しかし、リドリーは会う気がないらしく、居住地の入口で追い返されてしまう。その帰り道、チャコが主人公たちの脇をすごいスピードで駆け抜けていく。そしてその直後、財布をすられたことに気づくフィッチャー。財布を取り返すため、フィッチャーは主人公と一緒にチャコを追いかけてくれと頼みこむ。



MAP DATA



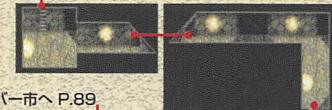
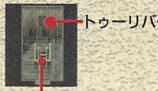
DUNGEON

トゥーリバー市の地下水路

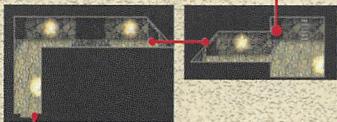
コボルト居住区につながる隠し通路

ウイングボードの居住区側からしか入ることのできない地下水路。

湿った空気の漂う内部には無数の敵が出現する。



トゥーリバー市へ P.89



トゥーリバー市へ P.89



CHARACTER

1 シド
ENCOUNTER P.99
DATA→P.197

ITEM

1 ひたいあて
2 破魔の封印球
3 いやしの風の札
4 炎のエンブレム
5 直守の石

BOSS

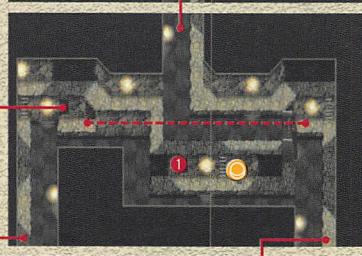
ペストラット
ANALYSIS P.93
DATA→P.263

旅の封印球



ROUTE GUIDANCE

不気味な笑みを浮かべるシド
わかりにくいくらいにある通路の奥にはウイングボードのシドが生活している。
ここに来た時点では追い返されるだけなので、
条件を満たしてからもう一度訪ねよう。



STEP 7

地下水路の巨大ネズミ

パーティメンバー

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE
同行者		

チャコを追いかけて、ウイングホードの居住区を走りまわる一行。とうとう追い詰めたと思いきや、チャコは抜け道を使って奥の地下水路へと逃げ込んでしまう。そして主人公たちもチャコのあとを追って地下水路へと入っていく。だが、地下水路の最下層にたどり着いたその時、暗闇の中で3つの赤い目が光った。おそるおそる光った方向を見てみると、なんとそこには巨大なネズミが待ち受けていたのだ。



BOSS MONSTER 攻略

紋章ラッシュで一気にかたをつける！

ペストラット戦で要注意なのが、落盤と毒ガスによる2種類の全体攻撃。特に落盤は攻撃力が高いので、土の紋章やお札で防御力を上げたり、輝く盾の紋章や水の紋章でまめに回復しよう。ちなみに単体攻撃は、パーティの前衛にしか届かないの、前衛には防御力の高いキャラを配置すること。火や雷といった攻撃系の紋章を、魔力の高いキャラに装備させて一気にかたをつけてしまおう。

VS ペストラット

DATA

LV: 40
HP: 5200
弱点: なし
所持金: 20000



STEP 8

王国軍との休戦協定

パーティメンバー

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE
同行者		

地下水路を抜けると、なんとそこはコボルト居住区。そこでリドリーに会い、話を聞くことに成功する。なんでも、怪しい人影を追っていたバトルロード隊が、マカイと敵将キバとの密約を記した密書を手に入れたというのだ。それには、王国軍との休戦協定について書かれていた。内容は、休戦の条件として「コボルト居住区の支配権を王国側に譲る」というもの。フィッチャーは王国軍の策略だと主張するが、あっさりリドリーに追い返されてしまう。



STEP 9

さらに深まる対立

パーティメンバー

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE
同行者		

市内に戻ると、なんとマカイが敵将キバと会っているではないか。聞けば2人は休戦協定について話し合っているらしい。キバが引き上げたあと、チャコは「協定はウソっぱちだ」とわめき、フィッチャーも休戦はキバの策略だと主張する。だが相手にされず、チャコは怒ってどこかに行ってしまう。しかも王国軍との密約の件は、身に覚えがないというマカイ。最悪の事態になりかねないと悩む一行。すると、ここでまたもチャコが現れ、彼の祖母が主人公に会いたがっていることを聞かされる。



STEP 10

ウィングホードの長老



一行はチャコに連れられて、長老のスースーに会う。その昔、ゲンカクに一族を救ってもらったことを話すスースー。そして、ゲンカクと同じ紋章を宿す主人公に、トゥーリバーを救ってほしいと頼むのだった。

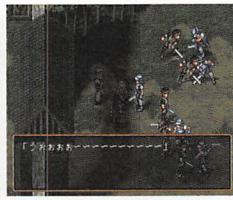


STEP 11

偽りの休戦協定



翌朝、キバが手勢を率いて攻めてくる。マカイはそれを見て、協定が假だったことを知る。その後なんとか応戦するも、形勢は圧倒的に不利。頼みの援軍も来る気配がなく、絶望的な状況になってしまう。



STEP 12

守るべき街



マカイは必死の抵抗を試みるが、このままではトゥーリバーが陥落しまう。そんな中、主人公たちはリドリーの説得に向かっていた。マカイがあきらめかけたその時、なんとチャコが手勢を率いてかけつけてくれる。それを見たリドリーも、「愛すべき街」を守るために、戦うことを決意する。さらに軍師シュウとコボルト義勇軍も援軍にかけつけ、一気に形勢は逆転。ついにキバを撃退するのだった。



STEP 13

トゥーリバー参戦



戦いが終わり議場へ行くと、シュウとピクトールが到着していた。聞けば、コボルト村の義勇軍はシュウの働きによるものらしい。この戦いで協力の必要性を感じたマカイとリドリーは、再度同盟の提案を申し出る。ここではマカイの計らいにより、フィッチャーが、そしてトゥーリバーの門でチャコが仲間になってくれる。ちなみに盗まれたお金も返してくれるのだ。



集う宿星たち



リドリー

DATA ▶ P.218

戦争イベントのみ参加。基本能力は普通だが、特殊能力の“クリティカル”は強力だ。



フィッチャー

DATA ▶ P.209

戦闘には不参加。それどころか、本拠地でもこれといった役割はない。



チャコ

DATA ▶ P.200

3つの紋章を体に宿せる、数少ないキャラ。魔法は苦手なので、特殊効果紋章をつけよう。

STEP 14

ソロン・ジーの死

パーティメンバー		
同行者		

その頃、ハイランドではソロン・ジーが作戦失敗の責任をルカに厳しく追及されていた。ルカは言い訳を一切聞かず、部下に斬首を言い渡す。連行されるソロン・ジーに、戦友であるシードとクルガンは納得がいかない様子を浮かべるが…。このあとルカが、グリンヒル攻略の将を募ると、なんとジョウイが名乗り出る。そしてジョウイはルカに5000人の兵とミューズの捕虜がいれば、グリンヒルを攻略できると宣言する。



FREE EVENT

10

料理の鉄人ハイ・ヨー

RETURN 本拠地 [MAP P.74]

パーティメンバー		
	FREE	FREE
	FREE	FREE
	FREE	FREE
同行者		

本拠地のテラスにいくと、謎の料理人ハイ・ヨーが口論している。そして、主人公に自分を料理人として雇ってくれと頼み込んでくるのだ。ここで、彼の話に対して「本当かい!?」を選ぶと、料理人ハイ・ヨーが仲間になってくれる。これで本拠地にレストランが開店するわけだ。



集う宿星たち

ハイ・ヨー

DATA ▶ P.205

仲間にした場所にレストランを開店する。ここでは料理のイベントが起こる。

FREE EVENT

11

逃げ足を自慢している男

RETURN ラダトの街 [MAP P.78]

パーティメンバー		
	FREE	FREE
	FREE	FREE
	FREE	FREE
同行者		

ラダトの街で走り回っているスタリオンに話しかけると、逃げ足勝負をすることになる。50回以上敵から逃げている（逃がすでも可）と勝負に勝つことができ、仲間になってくれる。ちなみに50回に達していない場合は負けてしまい、スタリオンから残り回数を聞かされる。



集う宿星たち

スタリオン

DATA ▶ P.199

素早さの能力は全キャラでトップ。パーティに入れると、フィールド上を走れる。

FREE EVENT

12

レイクウェストの賭博師

RETURN レイクウェストの街 [MAP P.87]

パーティメンバー		
	FREE	FREE
	FREE	FREE
	FREE	FREE
同行者		

レイクウェストの街の宿屋にいるシロウ。話かけて「仲間になって」と頼むと、タイ・ホーの時と同じく、チンチロリンで勝負を挑まれることになる。この勝負で5000ポチ以上稼ぐと、シロウは仲間になってくれる。必ず宿屋でセーブしてからチンチロリンに臨もう。



集う宿星たち

シロウ

DATA ▶ P.199

仲間にし、話しかけるとミニゲームのチンチロリンで遊ぶことができる。

FREE EVENT

13

戦士の村出身の凸凹カップル

RETURN レイクウェストの街 [MAP P.87]

パーティメンバー		
	FREE	FREE
	FREE	FREE
	FREE	FREE
同行者		

1 痴話ゲンカを始める2人

- 宿屋で言い争っているカップル、テンガアールとヒックス。どうやら、ヒックスに早く一人前の戦士となってほしいと願うテンガアールと、テンガアールを危険にさらしたくないヒックスという、お互いを大切に思うがゆえの見合い衝突（ヒックスは押され気味だが…）のようだ。そして2人は、ヒックスが立派な戦士として認められるために、南のコボルト村へと旅立つのだ。



MAP DATA



コボルト村の森へ P.98
 長老の家 2.3
 交易店
 道具屋
 宿屋
 出入口

TOWN & VILLAGE

コボルト村

コボルト族が居住する村

コボルト族が楽しく暮らす和やかな村。
 ゲンゲンの故郷でもあり、施設もそれなりにある。

CHARACTER

1 ユズ
 ENCOUNTER P.110
 DATA → P.216

2 テンガアール
 ENCOUNTER P.99
 DATA → P.202

3 ヒックス
 ENCOUNTER P.99
 DATA → P.208

ITEM

1 レシピ31
 ※長老の家の料理台の近くのコボルトに話しかける。

2 どりくの
 封印球
 ※長老の家のつぼの前を調べる

Information

光るものが珍しい!?

村の交易所では、「光るたま」が人気で、非常に高く売れる。
 逆に彼らは文字が読めないため「こもんじょ」は安い。光るたま1つで、なんとこもんじょが10冊も買えてしまうのだ。

道具屋

道具屋	
商品名	値段
おくすり	100
木べつ	100
てぶくろ	300
マント	400
首輪	1600

掘り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	金のエンブレム	8500	1
	よい首輪	5700	1
	レシピ31	4500	1つのみ

交易品リスト

商品名	基本価格	基本在庫数	変動幅	復活時間
さとう	350	10	2	4
マヨネーズ	1500	3	0	5
木ぼりのお守り	350	5	2	2
ふえ	400	4	3	3
ロウソク	600	3	2	4
こもんじょ	700	-1	3	40
光るたま	7000	0	1	15
しつばいのつぼ	330	4	3	330
らくがき	850	3	4	850

2 ユニコーンの呪いを解く方法

レイクウェストの南にあるコボルト村に到着すると、先ほどの凸凹カップルが「ユニコーンの試練」を受けていた。だがユニコーンの森は危険で立ち入り禁止。当然、試練を受けることもできない。試練がダメになり安心するヒックスだったが、逆にテンガアールは怒ってしまう。そして次の日、なんとテンガアールがユニコーンの呪い(!?)で寝込んでしまうことに。呪いを解くには、「青い石」「赤い花」「みどりのすず」を手に入れ、森の奥のユニコーンが来るという木に供えなければならないとのことだが…。



3 サウスウイングドウにある青い石

ユニコーンの呪いを解くという試練(?)につき合うことになった主人公。まずは「青い石」を探しにサウスウイングドウの道具屋に行くことにする。ところが道具屋に着くと、なぜか店の中からコボルトらしき姿が飛び出してくれる。そして、そんなことは気にもせず青い石があるかどうか尋ねるヒックス。店の主人は慌てながら、たった30ポッチで青い石を譲ってくれると言う。あっさり石を手に入れた一行は、コボルト村へ戻るのだった。



4 赤い花の咲く風の洞窟

RETURN 風の洞窟 [MAP P.68]

「青い石」を持ってコボルト村に戻るヒックスと主人公たち。ここで村長は呪いを解くための必需品の1つ「赤い花」が“風の洞窟”に咲いていると教えてくれる。すぐさま風の洞窟へと向かう一行。洞窟に到着すると、ノースウィンドウの道具屋の時と同じように、怪しいコボルトが逃げるように去るのを見かけることになる。何はともあれ洞窟に入ると、目の前に一輪の赤い花を見つける。残るは「みどりのすず」だけとヒックスは喜ぶのであった。

**5 トーリバーにある緑のすず**

RETURN トーリバー市地下水路 [MAP P.92]

寝込んでいるテンガールのために一生懸命頑張るヒックス。村長は最後の「みどりのすず」は、トーリバーの地下にあると教えてくれる。一行はすぐに、トーリバーのウイングホートの住処にある地下水路を目指すことにした。緑のすずを探しながら水路の奥まで進むと、またもやコボルトが…。と同時にすずの音が水路内に鳴り響く。ヒックスが音の聞こえた方向を探しにいくと、念願の緑のすずがあっけなく見つかるのだ。

**6 ユニコーンの森に消えたテンガール**

RETURN コボルト村 [MAP P.96]

3つめのアイテム「みどりのすず」を持って、意気揚々とコボルト村へ帰って来た主人公たち。愛しのテンガールの待つ村長の家へ行くと、なんと彼女がいない。村長の話によると、ユニコーンの森にテンガールは消えたらしい。そして、3つのアイテムを持って森の奥に行き、ユニコーンと対決すれば、テンガールは帰ってくると言う。しかし、森には恐ろしい魔物があり、また、ヒックス自身が「気高き戦士」でなければユニコーンに命を奪われてしまうらしい。だが、ヒックスはテンガールを助けるため、森に入ることを決意する。ちなみに森の中には攻撃力の高い敵が出現するので、回復アイテムは忘れずに持っていくようにしてよう。



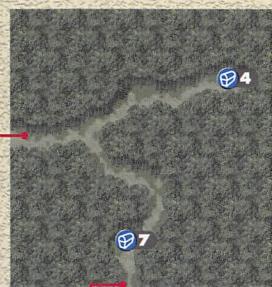
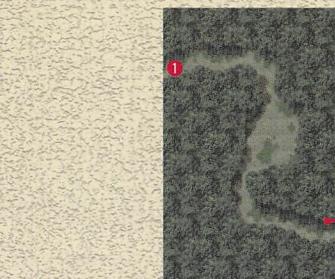
MAP DATA



DUNGEON

コボルト村の森

伝説のユニコーンが住む森
長い一本道が続く森。森の奥には天をも穿つ巨木がそそり立ち、そこにはユニコーンが住んでいると噂されている。



コボルト村へP.96

ITEM

- 1 首輪
- 2 首輪
- 3 首輪
- 4 首輪
- 5 マンゴーシュ
- 6 ガードリング

※木の陰

- 7 こひつじ

※ユズを仲間にした後、出現

CHARACTER

- 1 ジークフリード
ENCOUNTER P.135
DATA→P.195

ROUTE GUIDANCE

大木の後に隠れているアイテム

森の奥に立っている大きな木の後ろには、宝箱がある。木の陰になってしまっているため見落としやすいが、中には貴重なアイテムのマンゴーシュとガードリングが入っているのだ。

7 気高い戦士と清らかな乙女

- 森の奥でついにヒックスはテンガアールと再会する。今まで倒れていたのは、ヒックスを立派な戦士にするための演技だったと告白するテンガアール。だがその直後、森の奥から伝説と思われていたユニコーンが目の前に現れる。そして、「清らかな乙女」にあたるテンガアールを連れ去ろうとするが、ヒックスは、彼女だけは守り抜くと「気高い戦士」の心をユニコーンに見せるのであった。



8 お礼に仲間になってくれる2人

RETURN

コボルト村 [MAP P.96]

- 森の奥でテンガアールを助け、村に戻ってきた一行はほっと安堵する。ヒックスがユニコーンに認められて本当によかったですと大喜びするテンガアール。ヒックスもこれでようやく村に帰ると喜びの顔を見せるのだが、すぐさまテンガアールが「主人公にあれだけお世話をなったことを忘れたの」とヒックスに聞く。そして戸惑うヒックスのことなど気にも止めず、テンガアールは自分たちも仲間にしてくれと主人公たちに頼み込む。結局2人はその場で仲間になるのだった。



集う宿星たち

テンガアール
DATA ▶ P.202

女性キャラのため（？）、他のキャラと比べて能力が低め。いまいち使いにくい。

ヒックス
DATA ▶ P.208

初期装備の「どりょくの紋章」は使えるものの、1個しか紋章を装備できないのが辛い。

FREE EVENT

14

チャコがおびえる暗い男

RETURN

トゥーリバー市地下水路 [MAP P.92]



トゥーリバーの地下水路に住んでいるシド。滝（高低差を結ぶはしごのそば）のようになっている水路の下に入していくと、シドのすみか（隠し部屋）に行くことができるのだ。さっそく部屋に入ると暗闇の中からシドが現れる。シドに対して、脅えを隠せないチャコ。あまつさえ、何でもいうことを聞くとまでいい切る始末。いったい2人の間には何があつたのだろうか？



集う宿星たち

シド
DATA ▶ P.197

戦闘に入ると眠っており、起されると怒り状態になる。基本能力はいたって平均的。

FREE EVENT

15

ゲンゲンの大ファン

RETURN

トゥーリバー市 [MAP P.90]



トゥーリバーのコボルト居住区にいるガボチャは、ゲンゲンの大ファン。パーティにゲンゲンを入れて彼の元へ訪れると、ガボチャは大喜び。ゲンゲンもガボチャに会えて嬉しいらしい。そしてガボチャは、ゲンゲンの活躍を見たいと言って、主人公たちのあとを勝手についてくるのだった。このあと本拠地へ戻ってみると、ガボチャが108星に加わっている。



集う宿星たち

ガボチャ
DATA ▶ P.189

ゲンゲンにあこがれているだけあって、能力はゲンゲンとほとんど大差ない。

FREE EVENT

16

関所で言い争う少女

RETURN

ミューズ/グリンヒルの関所

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

トゥーリバーの北東にある関所。ここに城レベル2以上
の状態で行くと、メグとからくりまるが関所を通せと兵
士にかけあっている姿を目にする。メグはからく
りまるをけしかけてでも通ろうとするが、からく
りまるは沈黙を保ったま
ま微動だにしない。この
イベントで、メグとから
くりまるが仲間となる。



メグ
DATA ▶ P.215

運が優れるため、クリティカルヒットが出る確率が高い。
ただし、基本能力は低い。



からくりまる
DATA ▶ P.189

防具や紋章などは一切装備で
きないが、力や防御力は高
い。仲間にした時点では強い。

MAP DATA



TOWN & VILLAGE

森の村

グリンヒルの北東に位置する自然の村

人々が自由気ままに暮らしている静かな村。

森を抜けた所にはねん土があり、この村でしか採取できない。



Information

意外にも交易が盛ん
小さな村のわりには交易所が
大きく訪れる人も多い。また、
扱い商品のバリエーションも
なかなか豊富。他の街と売買
を繰り返せばかなりの収益を
あげられそうだ。時間に余裕
があつたら試してみよう。

掘り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
防具屋	スケイルメイル	22000	2

こひつじをつれた男

※ユズを仲間にした
後、出現。4000ボ
ッヂでこひつじを購
入できる。

CHARACTER

1 フェザー

ENCOUNTER P.135
DATA → P.209

2 エイダ

ENCOUNTER P.135
DATA → P.187

3 ワカバ

ENCOUNTER P.101
DATA → P.220

4 コーネル

ENCOUNTER P.135
DATA → P.194

5 トニー

ENCOUNTER P.101
DATA → P.203

ITEM

1 ふるい本6かん

※交易所にいる人に話しかける

2 音セット7

※コーンルを仲間にし、七章
EVENT.1クリア後、家の中
の人に話しかける

3 ほうれん草のなえ

※トニーを仲間にした後、
村長に話しかける

4 ねんど

※ユドを仲間にする時(P.162)
にここにいる人に話しかける

5 アイアンハンマー

※防具屋の奥にいる人に話しかけ
ると2000ボッヂで購入できる。

防具屋

商品名	値段
チェインメイル	6500
ハーフブレート	12000
鉄の盾	2500

宿屋

1人につき40ボッヂ
※防具屋は四章EVENT.1
STEP.1クリア後、利用可能
となる。

交易品リスト

商品名	基本価格	基本在庫数	変動幅	復活時間
さとう	150	25	5	4
しお	550	8	2	6
けがわ	400	4	2	7
光るたま	500	-1	3	35
ふえ	550	3	1	4
ひいらぎの実	550	4	6	5
ワイン	1000	2	1	4
鹿のツノ	1100	-1	3	15
民族いしう	1200	3	0	6
本	3500	2	0	40
こもんじょ	35000	0	1	20
花びん	6700	3	2	20
口ひろつぼ	9500	3	3	23

FREE EVENT 17

強い男を探す拳法家

パーティメンバー	FREE	FREE
	FREE	FREE

同行者

グリンヒルの北西にある森の村に行くと、防具屋の前にワカバがたたずんでいる。主人公が話しかけると、ワカバは師匠と一緒に修行の旅の途中なのだが、「強い奴を探してござい」と言ったきり、どこかへ行ってしまったという。ここで主人公のレベルが30以上の時は選択肢が出てきて、「ほくじゃ、だめかな？」を選ぶと、仲間になるのだ。これ以外の選択肢を選んだ場合は、1度村を出るなどしてから再度ワカバに話かけよう。



集う宿星たち

ワカバ
DATA ▶ P.220

特殊攻撃の“白虎”はダメージ2倍だが、バランスを崩すことが多いので使いにくい。

FREE EVENT 18

戦争の被害者

パーティメンバー	FREE	FREE
	FREE	FREE

同行者

森の村の村長の家に居候しているトニー。昔はミューズの近くに自分の畠を持っていたのだが、王国軍と傭兵隊の戦いで畠を失ってしまったらしい。畠仕事以外はからっきしのトニーは、いつも怒られてばかり。そして自分の畠を持ちたいと願うトニーに対し、主人公は本拠地に来ないかと誘う。するとトニーは村長に許しを得て、仲間になることを決める。ちなみに、このあと村長に話かけると、「ほうれん草のなえ」がもらえる。



集う宿星たち

トニー
DATA ▶ P.203

本拠地で畠を耕している。話すと“もぐらたたき”的ゲームを遊ぶことができる。



ONE POINT

交易はコボルト村と森の村で！

交易所をうまく使うとかなりの大金が稼げる。やり方は簡単。まず、コボルト村の交易所で「こもんじょ」を購入、それを森の村の交易所で売り払う。次に、森の村の交易所で「光るたま」を購入、今度はこれをコボルト村で売り払うのだ。この一連の売買でかなりポチの差益が出る。お金に困った時には交易だ。

支那商	どれを交易？	支那商	どれを交易？
ミシマ	マキネー	3.95	ミシマ
マキネー	ミシマ	14.99	マキネー
ホリヒロ	ホリヒロ	4.17	ホリヒロ
ローリング	ローリング	4.57	ローリング
ホリヒロ	ホリヒロ	4.92	ホリヒロ
光るたま	光るたま	4.670	光るたま
アサヒ	アサヒ	1	アサヒ
アサヒ	アサヒ	0	アサヒ
支那品、シンガル族の持したもの			

支那商	どれを交易？	支那商	どれを交易？
ヒカル	ヒカル	2.05	ヒカル
ヒカル	ヒカル	3.98	ヒカル
ヒカル	ヒカル	4.471	ヒカル
ヒカル	ヒカル	12.562	ヒカル
ヒカル	ヒカル	0	ヒカル
支那品、シンガル族の持したもの			

旅の道しるべ

暗雲たちこめる同盟軍の前途

無事トゥーリバーとの同盟を成功させ、勢いづく同盟軍。さまざまな特技を持った仲間も増え、質・量ともにより一層の充実が図られた。リーダーとしての主人公の働きを、褒め称える軍師シュウ。だがシュウは、みなに戦況が依然好ましくないことを暗に匂わす。だが、その理由は明らかだつた。都市同盟の一都市“グリンヒル”が王国軍の攻撃で陥落したのだ…。



第四章

本拠地
▼
マチルダ騎士団
への抜け道

暗躍をはじめたジョウワイ

人間、コボルト、有翼人の一致団結により、
王国軍の侵攻を防いだ主人公たち。しかし、その直後、
グリンヒルがハイランド王国に全面降伏したことを知る。



EVENT

学園都市グリンヒル

無事、トウーリバーの協力を得ることができた主人公たち。

しかし、時を同じくして、グリンヒルが王国軍に攻め落とされていたのだった。

STEP

1

生徒になりすまして学園に潜入



大きな成果を上げ、本拠地の広間に戻ってきた一行だったが、軍師のシュウはなぜか浮かない顔……。その理由は、翌朝再び広間に足を運ぶと明らかになる。なんとグリンヒルが王国軍の手に落ちたというのだ。取り返すだけの力がない今、街の奪還はあきらめざるを得ないが、テレーズだけでも助けようということになる。ここでは特定のメンバーでしかパーティを組めない上、グリンヒルに入ると変更ができなくなるので、メンバーの選択は慎重に行おう。



MAP DATA

TOWN&VILLAGE



グリンヒル市

勉学に務める学問の都市

巨大な敷地面積を誇り、施設も充実している大都市。全国から、学問にいそしむ人々が集まる場所でもある。



CHARACTER

1 ピコ
ENCOUNTER P.161
DATA→P.208

2 ニナ
ENCOUNTER P.104
DATA→P.204

BOSS

ボンドラゴン
ANALYSIS P.161
DATA→P.269

ITEM

1 レシピ20
※厨房にいる人に話しかける

2 こぶた
※ユズを仲間にした後、出現。

A 兵士
セーフができる。

B 女子学生
回復してくれる。
※どちらも七章
EVENT.1時のみ出現。

Information

広大な市内を把握しよう
ストーリー上、何度も訪れる
ことになるグリンヒル。各店の位置や誰が
どこにいるかなど、完全に暗記してし
まうくらい歩き回ろう。

MAP DATA

グリンヒル市



ROUTE GUIDANCE

学院2階に有益な物はなし
かなりの広さを誇る学院内だが、2階は生徒の話が聞けるだけで立ち寄る必要はない。また、1階で入手できるアイテムは、終盤にならないとももらえない物がほとんどだ。



道具屋

商品名	値段
おくすり	100
はり	200
トウシューズ	2800
●特効薬	500
●いやしの風の札	1000

商品名	値段
ピクシーの封印球	4500
トンビの封印球	8000
●破魔の封印球	9000

宿屋

1人につき50ポッチ
●
●

※●は四章EVENT2クリア後、●はグリンヒル解放後(七章EVENT2)、店に並ぶ。

掘り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	いやしの風の札	1000	2
紋章師	トレインの封印球	20000	1

グリンヒル解放後
(7章EVENT2クリア後、道具屋のみ以下に変化)

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	まどセット6	3300	1つのみ
	うさぎ設計図4	4800	1つのみ
	レシピ25	3600	1つのみ

STEP 2

王国兵にからまれている女の子

無事グリンヒルに到着した一行は、まず入学願書を出しに学院へと向かう。と、途中で、ニナという少女がハイランド王国の兵士に因縁をつけられている場面に遭遇する。ここで、「たすけよう」と「知らんぷり」の選択が迫られるが、やりとりの内容が変わるので結果は同じ。結局、フリックが兵士と話をつけて、この場を丸く治めることになる。この後、一行は事態をうまく呑み込めないニナをしり目に学院へと向かう。



STEP 3

ニューリーフ学院で入学手続き



学院の入口にある案内所。そこにいるエミリアに話しかけると、入学の手続きが完了。院内の案内をしてくれるというので、2階へと続く階段の手前まで移動して彼女に話しかけよう。院内の簡単な説明を受けることができるはずだ。この時、偶然にもテレーズの付き添いをしていたシンという人物が現れるが、すぐにいなくなってしまう。すべての案内が終わると、今日はもう遅いからと学生寮で休むように促されることになるのだ。



STEP 4

フリックを追いかけまわすニナ



ひとまずテレーズの手がかりを得るために、院内をひとまわりして外に出ると、先ほど助けたニナと偶然、会うことになるはず。しかも彼女が友達と談笑している会話を聞いてみると、どうやら先ほど助けてくれたフリックのことを、「わたしのために戦ってくれた運命の人」と思いこんでいる様子。話の途中、主人公たちの存在に気づいたニナは、「学院の案内をしてあげる」と言って、強引にフリックを連れ去って行ってしまう。



STEP 5

学園生活がついにスタート



手続きを終えたら、長旅の疲れをいやすため学生寮に向かおう。寮の案内にいる人物に話しかけ、自分たちが使う部屋の場所を聞いて、自分たちの部屋の扉の前まで移動。休むかどうかの選択肢が表示されるので、ストーリーを進展させてのあとは、「休む」を選択。これで食事をすませた主人公たちは、前にニナが現れ、ナナミをいろいろと調べた後、自己紹介を行ったかと思うと、いい友達になれそうねと言って立ち去っていくのだ。



STEP 6

テレーズの側近シンを追跡



翌朝、寮の外に出ると、フリックが待ちかまえている。昨日出会ったシンが何かを隠していると確信しているらしく、彼の情報を集めるため街へと繰り出すことになるのだ。その道中、エミリアから街に王国兵がうろついていることを知られた主人公たちは、宿屋で王国兵がテレーズの捜索を行っている現場に出くわす。ここで選択肢が現れるが、どちらを選んでもシンが登場。一行はシンのあとを追って、学院の方へと向かう。



STEP 7

夜な夜な歩きまわるオバケの話



シンを追跡するも、見失ってしまった一行は、とりあえず今日のところは休むことにする。そして自分たちの部屋に戻り、夕食をとってくつろぐ一行の前に、またしてもニナが登場。ナナミにフリックの好きな料理を聞いて立ち去っていく。去り際に、夜中に現れる“さんぽするオバケ”的な話を聞くことができるが、何のことかわからないビリカをよそに、かなりの動揺を見せるナナミ。この手の話にはめっぽう弱いようだ。



FREE EVENT 1

応援してくれる受付のお姉さま



ここまで進めると、院内の案内をしてくれたエミリアを仲間にするためのイベントを起こすことが可能。城レベルが2以上の状態で案内所にいるエミリアにシンのこと（これ以外は駄目）を聞いてみよう。するとエミリアから質疑を受けるので、「実は、ぼくたち…」と回答しておくといい。正直な人間が好きというエミリアは、グリンヒル脱出後、本拠地での図書館で司書として活躍してくれるのだ。これで「ふるい本」を読むことが可能になる。



集う宿星たち

エミリア
DATA ▶ P.187
彼女にふるい本を渡せば、読むことができる。戦争では「ちょうさ」の能力がある。

STEP 8

フリックの好きな人はナナミ？



オバケの話を聞かされた翌朝、鑑定の授業が行われている院内の左下地点に行くと、ニナとの会話イベントが発生。3つの選択肢が現れるが、どれを選んでも話は一緒。どうやらニナは、フリックがナナミのことを好きだと勘違いしているようで、ナナミのことを恋敵として敵視するようになる。学院を出るとちょうどフリックが待っていたので、この件を聞いてみると、子供には興味がないとはぐらかされてしまうのだが……。



STEP 9

怪しまれてしまうフィッチャー



パーティに加わったフリックによると、今日はフィッチャーと会う約束をしているという。さっそく街へと向かう主人公たちだったが、その目に街の人々に囲まれているフィッチャーの姿が飛び込んでくる。どうやら王国軍のスパイとして疑われているようだ。この場はフリックの名演技により事なきを得るが、シンの情報は何も得られないと。学院へと戻ると、フリックは再びニナに追いかけられ、一行は寮で休むことになる。



STEP 10

散歩するオバケの正体を突き止める



寮で夕食を終え、床についた一行の耳に、不気味な音が飛び込んでくる。音の正体を調べようとして外に出ると…目の前を黒い影が横切っていく！？ さっそく影を追っていくと、地下で急に姿を消すので、本当にオバケではと思い込む一行。しかし、1つだけ点灯していないランプを調べると、秘密の入口が出現。どうやらオバケではなさそうだ。奥へと進んで怪しい人影を捕まえよう。なんと驚くことに、その正体はフリックであることが判明するのだ。



MAP DATA



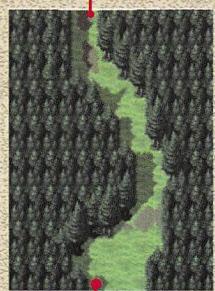
DUNGEON

グリンヒルの森(学院～テレーズの隠れ家)

銅像の裏に隠された通り道

学院からテレーズのいる小屋へと続く道。

途中にはモンスターも出現するが、ルートはほぼ一本道となっている。



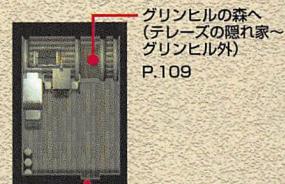
グリンヒル市(学院)へ P104

ROUTE GUIDANCE

裏道に潜むモンスターたちには要注意
テレーズの隠れ家までは、道なりに進んでいけばほぼ迷うことなくつけるだろう。ただし、こここの森で登場するモンスターたちは、体力、攻撃力が高く、予想以上に苦戦させられることがある。ある程度、装備を整えた状態でないと、死の危険もつきまとう。油断は禁物。

ITEM

1 守りの霧の札



STEP 11

テレーズの隠れ家を発見



どうやらフリックは、シンをついている最中だったらしい。そこで主人公たちはフリックに同行、シンを追跡するが行き止まりとなってしまう。どこかに仕掛けがあるはずと目の前の銅像を調べると、案の定秘密の入口が出現。その入口を抜けて広がる森を奥へと進むと、テレーズを発見することができ、王国軍との戦いで起きた事実を知ることができる。ちなみに、この森では敵が出現するので、戦闘の準備を怠らないようにしておこう。



EVENT

別れたジョウイと再会

テレーズを探し出せはしたもの、協力を得ることができなかつた一行。
しかしグリンヒルの事態が急変し、そこにあるジョウイが姿を現すのだった。

STEP 1

テレーズにかけられた懸賞金



テレーズの説得に失敗した一行が街を出ようとしたちょうどそのとき、テレーズへの懸賞金の発布が行われていた。何でもテレーズを捕まえたものに20000ポッチの金とハイランド王国の市民権が与えられるという。無論、信用しない市民たち…。と、そこになんとジョウイが登場。だが、それを見たビリカとナナミがジョウイのもとへと駆け寄ったため、一行の素性が王国軍にばれてしまい、兵士たちに追われるはめになってしまう。



STEP 2

再びテレーズのもとへ



追ってくる王国軍から逃げるため、秘密の抜け道を進む一行は、力ずくでもテレーズを連れていいくことを決意。度重なる王国軍兵士との戦闘を切り抜け、テレーズのもとへ向かう。テレーズを発見すると、そこには二女の姿も。テレーズは彼女に逃げるよう勧め、そして自らは王国軍の手に落ちるために街へと行ってしまう。どうにもならない無力感…。だが、一行はわずかな望みを胸に、テレーズを追って街へと引き返すことになるのだ。



STEP 3

テレーズを連れてグリンヒル脱出



街に戻ると、ちょうど王国軍がテレーズを捕らえるところだった。テレーズを助けるため、一行は王国軍に戦いを挑むが、戦力差は歴然。ピンチに陥ってしまう。だが、その時…街の人々がテレーズの前に現れ、市長の盾となったのだ。自分たちの市長は自分たちで守る—そんな市民の思いに打たれ、ようやくテレーズは逃走を決心。一行は再び秘密の通路へ向かう。



集う宿星たち

テレーズ
DATA ▶ P.202

戦争イベントのみ参加できる。
遠距離攻撃可能な狙撃能力は
なかなか使える。

MAP DATA

DUNGEON

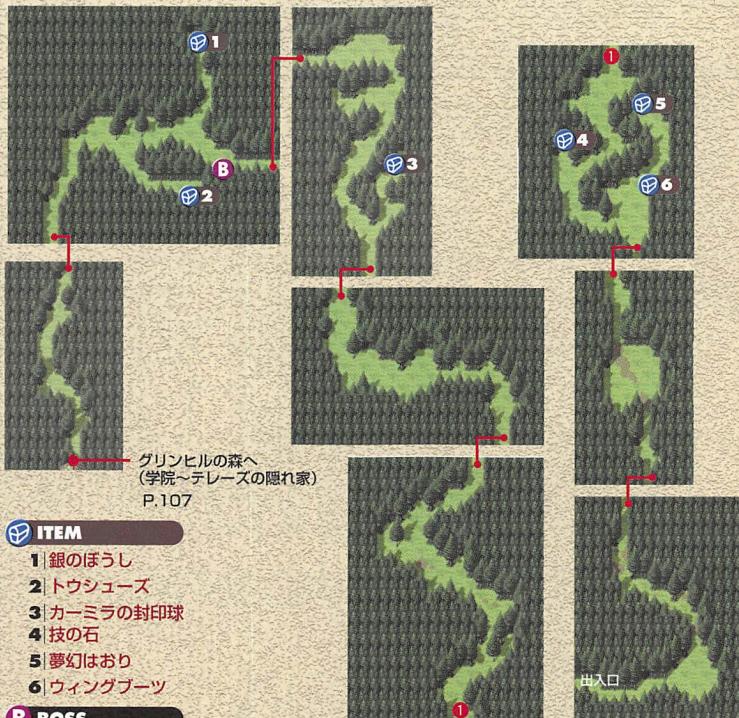


グリンヒルの森(テレーズの隠れ家～グリンヒル外)

市内と市外を結ぶ抜け道

グリンヒル市街と外とを結ぶ抜け道。

森の中に作られた細い道で、かなり入り組んでいる。また距離も長い。



ITEM

- 1|銀のぼうし
- 2|トウシューズ
- 3|カーミラの封印球
- 4|技の石
- 5|夢幻はおり
- 6|ウィングブーツ

BOSS

ルシア
ANALYSIS P.160
DATA P.269

STEP 4

ジョウイの言葉の意味

逃げ道の森を奥へと進むと、そこにジョウイが現れる。そして、「勝敗の行方は決まっている、君たちはいたずらに戦いを長引かせているだけだ」と語る。主人公に軍のリーダーをやめて、すぐに逃げるよう忠告し、さらに君は戦うことはないともつぶやく。と、その時追っ手がやってきたため、ジョウイの言葉に疑問を抱きつつも、一行はその場を退散。ジョウイが追っ手から主人公たちを守ったことは知る由もなかった。



STEP 5

フィッチャーたちの到着



グリンヒルの脱出に成功したあとは、トゥーリバーを通って本拠地を目指そう。無事広場へと戻ってくることができたら、今回の作戦は成功だ。さらに主人公たちが広場に到着するや否や、シンとニナも本拠地へとやってくる。フィッチャーの助けで、グリンヒルを脱出できたらいいのだ。これによりシンとニナの2人が正式に仲間入り。その後、その場は解散となり、主人公は自室で休むことになる。



集う宿星たち

シン
DATA ▶ P.199

クモ斬りの紋章は3倍攻撃が可能だが、戦闘中1回しか使えないため、利用価値は低い。

ニナ
DATA ▶ P.204

フリックとの“追っかけ攻撃”は、協力攻撃の中でも最高に使える部類に入る。

STEP 6

ジルとの結婚を望むジョウイ



主人公がグリンヒルを脱出し、本拠地へと戻ってきた夜、王国軍ではルカがジョウイの功績をたたえ、褒美を取らせようとしていた。そこでジョウイが望んだものは、なんとルカの妹ジル。その不遜な要望にすぐさま首をはねようとするルカだったが、ジョウイがジルを欲するのは考えあってのことだという。その考えはここでは明かされないが、どうやらジョウイはジルとの結婚で何かを企んでいるようだ。



ジョウイ
ルカさまの妹君。
ジルさまをわたくしに……



ルカ
「そうか、なら後でおれの部屋にまい。
ささまの考え方をやから聞いてやろう。
おれを失望させるなよ。」

FREE EVENT 2

グリンヒルの紋章術の先生

RETURN トゥーリバー市 [MAP P.89]



グリンヒルで紋章術の授業を教えていたジーン先生。実はグリンヒルを脱出したあと、彼女を仲間にできる。グリンヒルを脱出した彼女は、トゥーリバー市へ移動しており、紋章屋へと足を運べばそこで店番をしているので、普通に話しかければOK。このとき選択肢が現れるので、「仲間に…」を選べば、すんなりと仲間に加わってくれるだろう。



集う宿星たち

ジーン
DATA ▶ P.196

本拠地で紋章屋を開く。戦争イベントでの“雷の魔法”は圧倒的な威力を誇る。

FREE EVENT 3

羊を探すお手伝い

RETURN コポルト村 [MAP P.96]



グリンヒル脱出後、ジーンのほかにもう1人ユズを仲間にできる。ただしユズを仲間にするには、あらかじめヒックスとテンガールを仲間にしておく必要がある。この2人が仲間にになっている状態でコポルト村を訪れば、交易所の横にユズが出現。まずは話しかけ、ヒックスを3匹見つけてあげよう。最後に会話中の選択肢で仲間に誘う選択をすればOKだ。



集う宿星たち

ユズ
DATA ▶ P.216

本拠地の牧場で、子牛や羊などの動物の面倒を見る。戦闘には一切参加しない。

FREE EVENT 4

パーティに突如ムササビが

パーティメンバー	FREE	FREE
FREE	FREE	
同行者		

パーティメンバー（同行者含む）を5人以下にし、ミューズ/グリンヒルの関所からグリンヒルの間を歩いてみよう。戦闘画面に切り替わった時、突然パーティに赤いマークを身に付けた1匹のムササビが加わっていないだろうか。この愛くるしい顔した動物の名はムクムク、実はこう見えても108星の1匹なのだ。また、ちょっと仲間にならないという人は、リッチモンドに仲間（？？？）にする方法を聞いてから、もう一度フィールドマップ上を歩くと出やすいかも…。



集う宿星たち

ムクムク DATA ▶ P.214

見た目はかわいいが、他のモンスターキャラと比較した場合、能力の低さが目立つ。

! ONE POINT

ムクムクを仲間にするもう1つの方法

実はムクムクを仲間にする方法が、上記以外にもう一つ存在する。最初にキャロの街へ戻った時、ナナミと再会する前に道場の裏の大木の所へ行ってみよう。3回ほどその大木を調べると仲間にできてしまうのだ。また、この時点でムクムクを仲間にしていると、ナナミ救出のイベントでも、ムクムクの勇姿を見ることができる。



ムクムク以外にも仲間になるむささびがいる

108星には関係しないが、ムクムクには4匹の仲間が存在する。仲間にする方法はムクムク同様、パーティメンバーを5人以下にして特定地域を歩いていれば良い。ただし、スタリオンがパーティにいると歩いているとみなされないので要注意。また、5匹すべてを仲間にすると、戦闘中に絶大な威力を誇る「むささびら攻撃」が出来る。



マクマク

Aポイント周辺に出現

トゥーリバーからグリンヒルの道沿いにかけて、歩いていると出現する。



ミクミク

Bポイント周辺に出現

森の村からグリンヒルの道沿いにかけて、歩いていると出現する。



メクメク

Cポイント周辺に出現

マチルダ騎士団の抜け道からグリンヒルの道沿いにかけて、歩いていると出現する。

モクモク

Dポイント周辺に出現

森の村の下にある、くぼみのような付近（写真右上参照）を歩いていると出現する。

EVENT

マチルダ騎士団領へ

トウーリバーに続き、テレーズの協力も得ることができた主人公たち。
続いてはマチルダ騎士団との同盟を結ぶための旅に出る。

STEP 1

マチルダへ協力を要請

本拠地に戻ってきた翌朝、広間を訪れるが、シュウから新たな作戦を聞かされる。状況を優位にするためマチルダ騎士団と同盟を結ぼうというのだ。しかし、グリンヒルはいまだ王国軍により占領されており、見つからないよう少人数で行かなければならないと言う。パーティは自由に選べるが、ナナミを外した場合は、広間を出たあとに3回選択を迫られ、それでもパーティに入ることを拒むと同行者としてついてくる。



MAP DATA



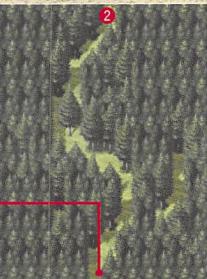
DUNGEON

マチルダ騎士団への抜け道

険しいながら距離は短め

グリンヒルとロックアックス城をつなぐ道。

かなり険しい山道ではあるが、全体の距離はそれほど長くない。



ITEM

1 ガードリング

CHARACTER

1 パド
ENCOUNTER P.135
DATA P.206

STEP 2

突然目の前に現れた女の子



マチルダ騎士団の抜け道を進むと、ビッキーという少女が突然目の前に現れる。何でも道に迷ったらしく主人公の家に泊めてくれと言ってくる。このとき出てくる選択肢で、仲間に誘う選択をすればビッキーが仲間になる。ただし、続いて出てくる選択で「じゃあ、いっしょに…」を選ぶと、一緒に本拠地まで戻されてしまうので、「先にやってて」を選ぶようにしたほうがいい。



集う宿星たち

ビッキー
DATA ▶ P.208

本拠地から、ほとんどの場所にテレポートできるようになる。戦闘での力は今ひとつ。



SELECT CHECK

申し出を断った場合

ビッキーを仲間にするとときに現れる選択肢。このときの選択で、「せったいダメ」以外を選べばビッキーを仲間にできるが、「せったいダメ」を選んでしまうと、どこかに飛んでしまい、ここでは仲間にできなくなる。何の得にもならないので、素直に仲間に誘おう。

STEP 3

マチルダ騎士団長と会見



抜け道を出ると、青騎士団長のマイクロトフの出迎えを受け、ロックアックス城へと案内してくれる。城の広間では、白騎士団長のゴルドーが主人公のことを待っているらしいのだ。すぐに広場へと向かった主人公たちだが、ゴルドーは外見だけで主人公を判断。挙げ句の果てに王国軍とミューズの批判まではじめる始末……。結局、最後まで主人公に話す暇も与えなかったゴルドーは、用はもう済んだと会見を終わらせてしまう。取りつく島もないその対応に、主人公たちは、ひとまず休むことにする。



マチルダ騎士団への抜け道



MAP DATA



ITEM

2 特効薬

3 竜鎧

CHARACTER

2 ビッキー

ENCOUNTER P.113

DATA ▶ P.208

3 マイクロトフ

ENCOUNTER P.113

DATA ▶ P.213

ROUTE GUIDANCE

宝は忘れずに手に入れて先を目指そう
マップも狭く、これといって迷う場所もないマチルダ騎士団の抜け道。宝箱が木々に隠れていて見落としやすいので、マップで確認しながらすべてのアイテムを集めよう。竜鎧は非常に役に立つ。



MAP DATA

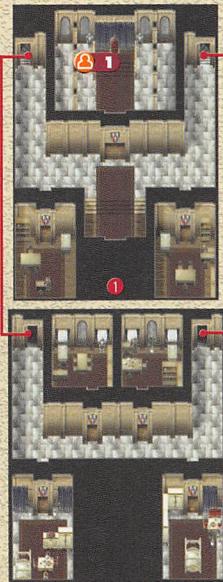


TOWN & VILLAGE

ロックアックス城

一大権力を誇示する城塞都市

巨大な外壁の中にお城と城下町がそびえ立つ大都市。
道具屋から交易所までのあらゆる施設が備えられている。



ITEM

1 げき怒の封印球
※鑑定屋の奥の棚を調べる。

2 ふるい本11かん
※ロックアックス解放後 (P.171)、防具屋1階の奥の棚を調べる

CHARACTER

1 カミュー
ENCOUNTER P.113
DATA-P.189

防具屋

商品名	値段
ハーフヘルム	7800
ひたいあて	12000
ハーフフレート	12000
スケイルメイル	22000
カイトシールド	4300
ガントレット	1700
ガードリング	8500
●ヘルヘルム	18200
●ナイトアーマー	180000
●シルバーレット	7000

道具屋

商品名	値段
おくすり	100
毒消し	200
身代わりじぞう	5000
怒りの一撃の札	700
●特効薬	500
●はしる雷撃の札	1000

※●はロックアックス解放後 (P.171)、店に並ぶ。

鑑定屋

1品につき200ポッチ

宿屋

1人につき200ポッチ

紋章師

商品名	値段
ダウノンの封印球	25000
眠りの封印球	18000
ゴスの封印球	7000

掘り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	シルバーレット	7000	1
	はしる雷撃の札	1000	2
防具屋	フレスアーマー	1000	1
	雷神のひく	23000	1
	●霧のローブ	54000	1
	●ゴールドレット	19000	1

グリンヒル解放後 (七章EVENT.2クリア後)、道具屋は以下に変化。防具屋には●が追加される)

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	ゴールドレット	7000	1

交易品リスト

商品名	基本価格	基本在庫数	変動幅	復活時間
レッドベッパー	3200	3	3	5
ふえ	700	3	1	5
ひいらぎの実	1100	4	5	5
ワイン	1900	3	2	3
本	7300	1	2	20
バール	35000	0	1	45
中国えざら	12000	3	2	12
ベルシャランフ	22000	1	2	30
しょうべん小僧	43000	2	0	16
サンゴ	55000	0	2	40

※交易店はグリンヒル解放後 (七章EVENT.2クリア後) に開店

STEP 4

深夜にレックナートが再訪



会見の終夜。主人公が寝ていると紋章の力を宿してくれたレックナートが現れる。…戦いはまだしばらく続く。そして多くの涙と血が流れる。しかしそれに背を向けてはいけない。あなたには多くの人の想いが集まっているのだ—レックナートはさらに言葉を紡ぎだす。…右手の紋章がやがて最後の戦いにいざなうことになる。その結末を、運命を切り開くのはあなた自身だ……。そして彼女はまた忽然と闇に消えるのだった。



STEP 5

流民を追って王国軍が進軍



翌朝、目が覚めて広間の方へと歩いていくと、マイクロトフが血相を変えゴルダーのもとに走っていく。ただごとではない様子に、主人公たちも広間へ急ぐ。どうやら、元ミューズ市との国境に王国軍が現れたらしい。その後、マイクロトフの発言によって、戦争が行われることになるが、このとき表示される選択で、主人公たちの戦争への参加、あるいは不参加が決まる。「ぼくも行くよ」で参加、「ぼくは見ているよ」で不参加となる。



WAR EVENT.4

マチルダ騎士団&同盟軍 VS 王国軍

PLACE

マチルダ騎士団とミューズの国境



イベント終了条件

流民の全滅。ここで戦争も強制的に負けてしまうイベントとなっている。

戦術

1人の力では何もできない

戦闘開始後、すぐにルカたちが現れて、流民たちを集中攻撃する。運が悪いと、1ターン目で流民は全滅してしまう。ゴルダー率いるマチルダ騎士団は、結局その場で動こうとせず、ただ見ているだけ。一応、主人公の部隊は動かせるのだが、せいぜい2~5マス移動させるのがやっとで、流民に近付くことすらできないだろう。だが、残念がることはない。この戦闘は、絶対に助け出しが不可能なイベントになっており、主人公たちがどんなにがんばっても流民は捕らえられてしまう。

ユニット一覧

チーム名	攻撃力	防御力
ルカ・ブライト	18	17
ジョウイ	13	11
キバ	10	16
白狼軍（騎馬）×2	10	7
王国軍（騎馬）×3	8	5

STEP 6

単身ミューズへ向かうマイクロトフ



先の戦いでミューズの流民をみすみす見殺しにした騎士団。マイクロトフはそれを苦にして、王国軍がミューズで何をしているのか自分の目で確かめたいと言い始める。「1人ではどうすることもできない」となだめるマイクロトフの友、カミュー。だが、結局止めることができず、彼は1人でミューズへと旅立ってしまうのだ。カミューはここを出るわけにはいかないと、主人公たちにマイクロトフへの助力を仰ぐ。もちろん一行はこれを快諾、マイクロトフの後を追い、ミューズへと向かうのだった。



MAP DATA



TOWN & VILLAGE

街道の村

交易が盛んな小さな村

グラスランドからミューズへ向かう交易商が立ち寄る街道沿いの村。小規模ながらも、一通りの施設は存在する。



Information

ロックアックス解放後に利用したい
これといって特徴のない街道の村。フッチとハンフリーさえ仲間に加えてしまえば、この村に来ることはあまりない。もちろん、こうし2頭とうさぎ設計図2は確実に手に入れてしまおう。交易品の「金かい」の値段が平均的に高いので、頻繁に利用したいのだが、ロックアックスを解放しない限り、当分この村に戻ってこれないので難点。

掘り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	うさぎ設計図2	3000	1つのみ
	雷のアミュレット	7500	1
	守りの霧の札	1000	2
	レシピ26	4200	1つのみ

CHARACTER

1 フッチ
ENCOUNTER P.119
DATA→P.210

2 ハンフリー
ENCOUNTER P.119
DATA→P.207

ITEM

1 レシピ32

※フッチとハンフリーのフリーイベント終了後、家の中の女人に話しかける。

こうし売り

※コスを仲間にした後、7000ポッチで購入できる。なおロックアックス解放後、2頭目を5000ポッチで購入できる。

道具屋

商品名	値段
おくすり	100
毒消し	200
すりぬけの札	500
かたて	2000
炎のエンブレム	3300

交易品リスト

商品名	基本価格	基本在庫数	変動幅	復活時間
さとう	550	8	2	6
マヨネーズ	2200	4	3	5
ロウソク	350	4	3	2
民族いしょう	2500	3	1	7
鹿のツノ	4000	2	0	20
本	4000	2	3	15
ジャコウ	4500	3	4	10
金かい	40000	1	0	15

FREE EVENT

5

騎竜を探す少年竜騎士



1 竜を求めて旅する2人

- ミューズへ向かう途中に街道の村があるので、まずはその村の宿屋を訪れよう。そこでフッチという少年と出くわしたあと、奥にいるハンフリーという人物に話しかけるのだ。するとフッチとケント少年のやり取りで、フッチが竜を失った竜騎士だと判明。その後、ハンフリーの好意で、主人公たちは宿で1泊することになる。
- なお、このイベントはグリンヒル解放後（七章EVENT.2クリア後）にも、行うことができる。



MAP DATA

DUNGEON



洛帝山

限られた者しか入れない山

霧に覆われた、神秘的で危険な山。

フッチとハンフリーを仲間にしなければ入れない。



ITEM

- けがわのマント
- はしる電撃の札
- 雷のアミュレット
- 力の石



ROUTE GUIDANCE

全滅必至。モンスターに要注意

複雑に入り組んだ山道に、手強いモンスターが続々と登場するため、かなりの苦戦を強いられる事になる洛帝山。特にホークマンの、「1人を戦闘離脱にしてしまう「連れ去り攻撃」は脅威。油断していると、全滅もあり得るほどの凶悪な攻撃だ。残り人数が少ない時は、早めに逃げるよう。

ITEM

- 5|白馬設計図2
- 6|2000ポッチ
- 7|ドラゴン設計図2
- 8|おくすりの封印球
- 9|スキルリング

B BOSS

ハーピー
ANALYSIS P.119
DATA-P.265

ハーピー
ANALYSIS P.119
DATA-P.270
※第七章EVENT2クリア後

○ 旅の封印球

7



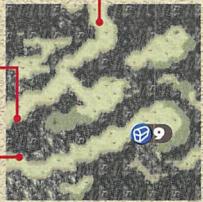
B

8



3

6



3

5

2

9

8

7

6

5

4

3

2

1

2 洛帝山にいる竜の噂

- 次の朝、主人公たちが宿を出ようとすると、ケントが宿にいたおじさんから興味深い話を聞く。洛帝山で竜の鳴き声を聞いたという話と、空を飛ぶ竜の姿を見たという話だ。
- 竜さえいればフッチは竜騎士に戻れると、ケントは一日散に洛帝山へと走っていく。その後、宿屋に戻ってハンフリーに話しかけると
- フッチが登場。ケントの姿が見えないことを心配するも眠いと床に就いてしまう。一行もその宿でもう1泊をすることになるのだ。



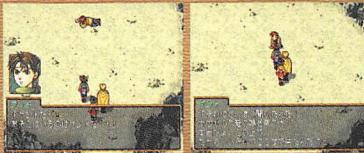
3 ケントを追って洛帝山へ

- 目を覚まし1階へと降りると、ケントが昨日から帰ってきていないと大騒ぎになっている。ケントに噂話を聞かせたおじさんから、事の真相を聞いたフッチとハンフリーは洛帝山には恐ろしい化け物が出現するということもあり、助けに向かう。
- ここで「…ぼくも」を選ぶと、2人をパーティに加えることができる。「…」でも、洛帝山で再び仲間につながることができるが、この2人がいないと、山の奥には進むことはできない。



4 巨大な翼を持った怪物

- 洛帝山の頂上を到着すると、ケントが倒れている。だが、すぐさま助けに行こうすると、いきなりハーピーが襲いかかってくるのだ。なんとかこのハーピーを倒して、ケントの無事を確認。一同はほっとして、山を下りようということになるのだが、当のケントは竜の鳴き声がこの奥から聞こえてきたと言つて、まったく下山する気配を見せない。信じようとしているフッチをしりめに、一行は奥へと進んでいく。



BOSS MONSTER 攻略

注意すべきは竜巻を利用した全体攻撃のみ

突風を起こしパーティ全体を狙ってくる竜巻攻撃は、1回で120~160前後のダメージを受けるので、くらった時はすぐに体力回復を行おう。基本的な攻め方は、残り体力に注意しながら地道に相手の体力を削っていくだけOK。ただし眠りや毒、致死の属性に対しては耐性を持つので、これら以外の属性魔法を使うのだ。

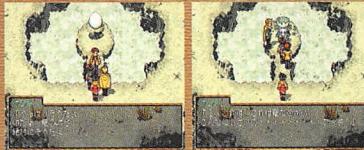
DATA	※ DATA
LV : 45	LV : 60
HP : 7400	HP : 12000
弱点 : なし	弱点 : なし
所持金: 40000	所持金: 150000

※七章EVENT.2 (P.161) クリア後



5 白き竜の子供

- ケントの案内でやってきた場所で竜の卵らしきものを発見。竜は竜洞でしか生まれないはずだが、この世界には時折「はぐれ竜」が現れるらしい。そう、ついに卵ではあるが、竜を発見したのだ。はしゃぐケント。だが、フッチはブラック以外の竜には乗らないと意地を張る。それならばとハンフリーが卵を碎こうとする。その瞬間、フッチの本心が……。そして同時に、卵から白き竜が誕生し、フッチが育てることになる。



6 親友ケントとの約束

- 洛帝山でブラックの代わりとなる白い竜を見つけた直後、フッチとハンフリーを仲間にするかどうかの選択肢が出る。ここで「…仲間になってください」を選べば、フッチとハンフリーの2人を仲間にすることができる。逆に「……」を選ぶと、彼らは街道の村に戻って主人公たちを待っていて、その場を去っていくことになるのだ。ちなみに、村の宿屋に行って、1人たたずんでいるハンフリーに、「はい。力をかしてもらえますか?」と頼めば、2人ともすぐに仲間になってくれる。この後、フッチとケントとの別れ際、フッチは立派な竜騎士になることを誓い、その約束の証として1度は返してもらったブラックのウロコを再びケントに渡すことになる。この時、2人を仲間にしないと村に戻ってもイベントは発生しないので注意しよう。また道具屋の掘り出し物「うさぎ設計図2」は後々、役に立つので、できれば早めに購入しておいたほうがいい。



集う宿星たち

ハンフリー

DATA ▶ P.207

フッチ

DATA ▶ P.210

接近戦キャラとしての能力はなかなかこれといった紋章や特殊技を持ってか。ただ、順調に仲間を増やしてきいないため、主力メンバーとして考えれば、無理に使う必要はない。えるのはちょっと辛い。

EVENT

無人と変わり果てたミューズ市

マイクロトフとともにミューズを訪ることになった一行は、つい先日まで多くの人々で活気づいていた街の変わり果てた姿を目撃する。

STEP 1

マイクロトフと合流



マイクロトフを追ってマチルダの関所に向かうと、そこで当の本人と会うことができる。なにしろ関所を抜けるのに1人では目立ちすぎる…。彼は主人公たちに同行させてくれとお願いをしてくるのだ。ここでは2つの選択肢が現れるが、結局は断れず、「いいよ」を選ぶことになるはず。それでも、一時的に仲間として加わるだけなので、パーティメンバーとして戦わせることも、同行者としてただ単に付き添わせることも可能なのだ。

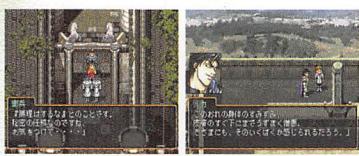


STEP 2

ミューズに現れた獣の影



カミューの計らいにより、無事関所を通過することができた主人公たち。長い道のりを歩いて、ミューズの近くまで来ると、突如巨大な獣らしき影が立ち上る。この不気味な影は、ルカの仕業によるもの。銀色の化け物に女子供を含むすべての市民の魂を捧げ、憎悪の獣を解き放とうとしているのだ。憎悪の獣—詳しいことがよくわからない主人公たちは、尋常ならぬその出来事を前に、不安を覚え、急いでミューズへと向かう。

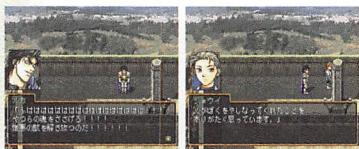


STEP 3

ルカとジョウイが語る父



主人公たちが獣らしき影を見ていたとき、事を起こしている張本人のルカは、ジョウイと一緒にミューズにいた。そこでは、お互いの父の話がなされていた。ジョウイもルカと同じく父親の正当な血を受けずに生まれたという。その事実をルカが知っていることに驚くジョウイだったが、ルカはジョウイのことをいろいろと調べたらしく。やがてジョウイは…僕を養ってくれたことを感謝していると語り、その場を去っていく。



STEP 4

静まり返った無人の市街

RETURN ミューズ市 [MAP P.41]



ミューズに到着した主人公たちが目にしたのは、まったく人の気配がない街並みだった。不気味に思いながらも街の様子を窺う一行が街の北西に向かったその瞬間、奥から1人の男とそれを追う王国兵が現れる。王国兵を蹴散らす一行に、男は家族はみんな化け物によって喰われたと語り、息絶えてしまう。その異常事態にマイクロトフは応援を呼ぶためロックアックス城に戻ろうと提案。一行に異を唱えるものはいなかった…。



STEP 5

騎士の名を捨てて

パーティメンバー



FREE FREE FREE

同行者



ロックアックスに戻った一行は、ミューズを救ってもらうべくゴ尔ドーのもとへ報告に向かう。だが打倒ルカに燃えるマイクロトフの説得もむなしく、ゴ尔ドーは王国軍と争う気はないと言っぱねる。そして、なおも反抗を続けるマイクロトフは、ついに騎士としての最大の屈辱、忠誠の誓いを破る行動に出たのだ。さらに、そこに現れたカミューまでもが誓いを破り、2人は正式に主人公の仲間に加わる。だが、ゴ尔ドーは大激怒。追われる身となつた一行は、グリンヒルを通って逃げることになる。

集う宿星たち

マイクロトフ
DATA ▶ P.213

この時点ではピクトールに次ぐ能力の高さを誇る。戦闘イベント時の騎馬能力も魅力。

マイクロトフ

DATA ▶ P.189

マイクロトフより能力は下がるものなの、2人の“騎士攻撃”の威力はなかなかのもの。



ONE POINT

返し刃の紋章が再び！

ミューズの街近辺に“ホワイトタイガー”が敵モンスターとして登場する。実はこの敵を倒すと、まれに非売品の“返し刃の封印印”を落してくれる。パーティ強化となる非常に有効なアイテムなので、持っていない人はぜひとも手に入れておこう。



STEP 6

マチルダ騎士の助力

パーティメンバー



FREE FREE FREE

同行者



ロックアックス城を逃げる際、カミューはできるだけ多くの味方を集めようと騎士たちの説得に向かい、主人公たちは一足先に逃げることになる。と、そこへ多数の追っ手が近づいてくるではないか。絶体絶命と思われたその時——シュウが現れ、迫ってくる集団は、実は主人公に加勢してくれる仲間であることを知る。何と騎士団の約半数が寝返つたのだ。作戦の成功とともに大きな収穫を得た主人公たちは、本拠地に引き返す。



旅の道しるべ

躍進を続ける新同盟軍。敵対関係になったジョウイ

グリンヒルでのテレーズ救出、マチルダ騎士団での兵士勧誘と、着実に勢力を広げていく主人公たち。決して万全とはいえないものの、確実に躍進を遂げる。しかし、そうした明るい功績の裏で、親友のジョウイが王国軍でルカの大きな力になっていることも知る。ジョウイの真意は定かではないが、今の現実が2人の敵対関係を主人公に突きつけることになるのだ。



第五章

本拠地
▼
本拠地

ハイランド王国との全面対決
マチルダ騎士団の一部戦力まで得てしまった新同盟軍。
巨大な潮流が彼らを徐々に表舞台へと押し上げていく。
やがて、ルカ・ブライト率いる王国軍の不気味な影が動き出す。

ハイランド王国との全面対決

Event Flow Chart



EVENT

リドリーの裏切り

さまざまな人々の協力により、軍事力を飛躍的に高めた解放軍。
しかし、治まっていた王国軍との戦いが、再び風雲急を告げるのだった。

STEP 1

ジョウイの秘策

RETURN 本拠地 [MAP P.74]

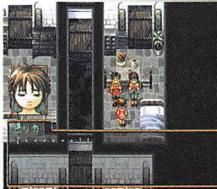
パーティメンバー



同行者



ロックアックス城から逃げてきた一行が広間へと訪れる。シュウから王国軍との戦いが明日から再び行われることを聞かされる。一時の休息をとる主人公はその夜、自室でルカに帰りを告げ、安らぎの時を過ごす。一方、王国軍ではルカとジョウイにおける都市同盟攻略の打ち合わせが行われていた。ここでもジョウイはその賢才ぶりを発揮。ある考えがあるとルカに語ると、そこに元赤月帝国の軍師レオン・シルバーバーグを呼び寄せた。



STEP 2

ラダトの街に王国軍現る

RETURN ラダトの街 [MAP P.78]

パーティメンバー



同行者



翌朝、広間の前を通りかかると、ナナミが慌てて主人公を中へと導く。広間には皆が集まつており何だか物々しい。シュウによれば、何でもラダトの街に王国軍が現れたらしい。おそらくは王国軍第3軍キバとの息子の部隊—ピクトールは、街の様子がわからぬため、主人公に偵察を行こうと提案。シュウは主人公をそんな危ない所へは行かせまいとするが…結局、責任感の強い主人公たちはラダトに向かう。



STEP 3

キバ親子との再戦

RETURN 本拠地 [MAP P.74]

パーティメンバー



同行者



一行がラダトに到着すると、「帰ろう」と「なかに…」の2つの選択肢が出る。「帰ろう」を選ぶと街を出るが、もう1度街に入れば再度選択が可能となる。ここで再び「帰ろう」を選ぶと、2度と街には入れず、本拠地に戻ることになる。ただし、1度だけ「帰ろう」を選んで本拠地に帰っても話は先に進まないので、必ず「帰ろう」を2回、もしくは「なかに…」を選ぶようしよう。「なかに…」を選ぶと、少し街を歩きまわることができる。この時、街の中央ではキバとクラウスがちょうど話をしているところで、話を聞こうと近くとクラウスに見つかってしまう。ここで現れる選択肢で「逃げる」を選ぶと何も起こらないが、「なんだい？」を選べばクラウスと話ができる、ジョウイの婚約話を聞くことができる。この後本拠地の広間へと戻ると、戦争が始まると、ちなみに、広間での会話はラダトでの選択により若干変わる。



WAR EVENT.5

同盟軍 VS 王国軍

PLACE サウスウイングウ



イベント終了条件

リドリー退却後、一定ターンが経過すると強制退去となり戦争終了となる。

戦術

ひたすら回遊に専念

今回もどんなにがんばっても負けとなる、戦争イベント。戦争が始まって2ターン目に、リドリーが布陣に関してシュウに不満をもらす。この時、リドリーやコボルトの部隊をどれだけ敵から遠ざけていても、不満をいうので気にする必要はない。その後4ターン目には、なんとリドリーが退却してしまう。そしてさらに2ターン後、ついには全軍の退却となる。ここでは、全軍を後退させて、敵との戦闘を避けることだけに専念しよう。

●ユニット一覧

チーム名	攻撃力	防御力
キバ	10	16
ラウド	4	3
王国軍(騎馬) × 3	8	5
王国軍(騎馬弓) × 2	7	4
王国軍(歩兵) × 1	7	5
王国軍(騎馬) × 2	8	5
王国軍(歩兵) × 2	7	5

STEP 4

アガレス・ブライト暗殺

RETURN 一本拠地 [MAP P.74]



リドリーの退却により戦いから撤退した同盟軍。ひとまず休息をとることになり、主人公は自室へと戻る。そのころ王国軍ではジョウイとジルの結婚式がとり行われていた。何やら不気味な笑みを浮かべるルルカ……。実は、この笑みはある陰謀を意味していた。魔王アガレスの暗殺——。ジョウイの結婚はアガレスを殺すための手段だったのだ。そして、ルルカはその手で父を殺し、王座を簫奪したのである。



STEP 5

作戦会議

RETURN 一本拠地 [MAP P.74]



主人公が次の朝広間へと行くと、再び襲ってくるハイランド軍を迎撃つための作戦会議が行われる。はじめにアップルによる状況説明が行われ、その後シュウから今回の作戦が発表される。作戦には若干の不安要素があるものの、シュウが言うには、この策はキバ親子には絶対に見抜けないとのこと。その言葉を信じ、主人公たちは戦いへと赴く。主人公が出陣の合図「よし、出陣だ」を選べば戦争イベントが開始される。



WAR EVENT.6

同盟軍 VS 王国軍

PLACE 本拠地



イベント終了条件

ひたすら耐え抜いて、リドリーが現れるのを待つ。ここからさらに2~5ターン進めると、王国軍側に軍師レオンが現れて、ラウドの部隊に撤退命令を出す。これにより、キバ将軍たちは戦意を失い、見事同盟軍の勝利となる。ちなみに、主人公が負けた場合はゲームオーバー。

STEP 6

キバとクラウスの引き込み



勝利を得た主人公たちは、キバとクラウスを捕らえることに成功。しばらくの会話の後、2人を仲間にするかどうかの選択が行われる。結局「キバ将軍…」を選ばないと先に進まないのだが、「すぐにも…」を選べば、みんなの違った対応を楽しむことができる。



集う宿星たち



キバ
DATA ▶ P.191

戦争イベントのみの参加となる。防御力に長けているので、攻撃力の高い副将を組み合わせたい。



クラウス
DATA ▶ P.192

父同様、戦争イベントのみ参加。騎馬能力とみやぶるの2つの特殊能力を持っており、使い勝手は良い。

EVENT

トラン共和国との同盟

ハイランド軍を退けたものの、不利な情勢が続く主人公たち。さらに軍事力を増すため、トラン共和国へ協力の要請に向かう。

STEP

シーナの出現

RETURN 本拠地 [MAP P.74]



ハイランド戦が終わった後、主人公が本拠地の入口に行くと、シーナという男を目撃する。シーナは本拠地内に向かうので、広場へと行ってみると、すでに会議が始まっており、話の途中でシーナが現れる。彼の出現により、主人公たちはトルラン共和国との同盟を結びに行くことになる。この時2つの選択肢が現れるが、「同盟を…」を選ばない限り話は進まない。この選択をしたら、まずラダトへと向かおう。



STEP 2

いかだに乗船

RETURN サウスウインドウ市 [MAP P.66]



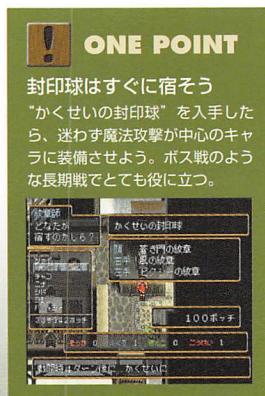
ラダトへ行く前に、フリードがサウスウインドウに立ち寄りたいと言ってくる。別段これは強制ではないが、ちょっとしたイベントが見られるので、彼の願いを聞いてあげよう。サウスウインドウの市庁舎前行けばOKだ。トラン共和国に行くには、ラダトから川を下り山道を下る必要があるので、次はラダトの街へと向かう。街の東、川辺の船がある場所まで来れば、川を下るために船に乗ることができる。



STEP 3

バナーの村に到着

ラダトから船に乗って南西へと下ると、バナーの村という場所に着く。なお、船で下っている途中、東へと続く道があるが、こちらの先は行き止まりとなっているので注意。バナーの村は、トラン共和国へと続く山道がある場所。村の北にある道が、トラン共和国へとつながる山道だ。ちなみに、この村では、道具屋のすぐ左にぶら樽の中に“かくせいの封印球”が隠されている。また、道具屋の右隣にある民家にいる人物に話しかけると“たねいも”を入手することも可能だ。この村に来たら、忘れずに手に入れておこう。



MAP DATA

TOWN & VILLAGE



バナーの村

トラン共和国との国境に位置する漁村

ラダトからの船でしか訪れる事のできない、さびれた村。
トラン共和国へ行くために訪れる場所でもある。

道具屋

商品名	値段
特効薬	500
すりぬけの札	500
身代わりじぞう	5000
よい首輪	5700

宿屋

1人につき40ポッチ

ITEM

1 かくせいの封印球 2 たねいも
※並んでるタルを調べる ※家の人に話しかける

Information

バラの胸かざりを入手すべし
貴重な掘り出し物が多数売られているこの村。絶対に購入したいものが“バラの胸かざり”。シモーヌとヴァンサンを仲間にするためには必要なアイテムであり、ここバナーの村でしか手に入らない。その他、“うさぎ設計図3”も守護神作りには欠かせない、貴重なアイテムだ。



STEP 4

襲い来る巨大なイモムシ

パーティメンバー



同行者



トラン共和国へと続く山道を登っていくと、やがてセーブができる旅の封印球が見えてくる。この場所から右へと進むと、イモムシのような巨大な化け物“ワーム”が襲ってくるので、セーブは忘れないように。



BOSS MONSTER 攻略

VSワーム

恐れる攻撃は一切なし

これまでに登場したボスモンスターと比較すると、格段に弱い“ワーム”。攻撃方法は体全体を使ってのボディプレスを中心で、中央にいる前後2人のキャラを狙ってくる。といっても、その攻撃力は微々たるものなので、気にする必要はなし。まれに尻尾から電撃を発して全体を攻撃してくれるが、それほどの破壊力（平均80前後）はない。基本的な攻めとしては、全員でひたすら攻撃を繰り返すだけでOKだ。

DATA

LV : 44
HP : 4200
弱点 : なし
所持金 : 35000



MAP DATA

DUNGEON



トランへの道

トラン共和国への唯一の道

バナーの村とトラン共和国を結ぶ道は森や崖からなり、かなり長い。また、ロッカクの里へと続く抜け道もある。



■ バナーの村へ P.127

ITEM

- 1|特効薬
- 2|フルヘルム
- 3|運の石
- 4|マジックリング
- 5|毒の封印球
- 6|翼かざり

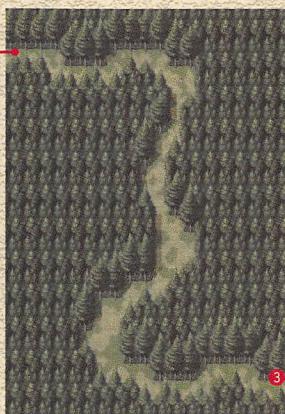
ROUTE GUIDANCE

抜け道を見逃さないこと

ロッカクの里への抜け道は、はしごを登りきった先の森の中にある。一見すると通れそうにないが、木々に向かって構わす進むと、隙間をすり抜けで通れるのだ。



トランへの道



STEP 5

トラン共和国との同盟



山道を抜けるとバルカスとの会話が始まるが、ここは素直にお願いするように。その後城に連れて行かれ、大統領の待つ広間に入る。するとまた選択肢が出るので「同盟を…」を選ぼう。3択はどれを選んでも結果は一緒。同盟を結ぶとカスミかパレリアのどちらかが仲間になる。

集う宿星たち



カスミ

DATA ▶ P.188

能力だけを見るならば、いたって普通。モンドとの協力攻撃は、そこそこ使える。



SELECT CHECK

カスミを仲間にするとさらに仲間が

カスミを仲間にすると、少し得なことがある。通常城レベルが4にならないと仲間にすることができないサスケとモンド。だが、カスミがパーティに入りいれば、城レベル3で仲間にすることができるのだ。



パレリア

DATA ▶ P.206

主力キャラとまではいかないが、能力は若干高め。アニアとの協力攻撃はかなり有効。



シーナ

DATA ▶ P.196

特筆すべき技や能力はないが、すべての女性キャラをかばってくれる点は、見逃せない。

MAP DATA

CASTLE



グレッグミンスター城

レバント大統領との接見の場

トラン共和国大統領のレバントが治める城。

レバント大統領との接見が終われば、ここを訪れる意味はなくなる。

2F



CHARACTER

1 カスミ

ENCOUNTER P.130

DATA - P.188

パレリア

ENCOUNTER P.130

DATA - P.206

※2人のうちどちらかを仲間にできる。

2 シーナ

ENCOUNTER P.130

DATA - P.196

ITEM

1 またたきの手鏡

※同盟成立後、もらうことができる。

2 ふるい本フカん

※本棚を開ける

3 カッパーハンマー

※武器庫にいる人に話しかける



グレッグミンスターへ P134

STEP 6

本拠地に帰還

RETURN バナーの村 [MAP P.127]



トラン共和国から山道を下りて、バナーの村の入口まで来ると、リドリーとアップルが主人公たちのことを迎えに来てくれる。どうやら、王国軍が迫ってきてるらしい。ルカが戻ってきたことにより、王国軍の動きが活発化しているというのだ。青ざめた顔で急いで本拠地へと戻ってほしいと言うリドリー…。この後、主人公たちは自動的に移動、重大な危機が間近に迫る本拠地へと戻っていくことになる。



STEP 1

王国軍の進軍

RETURN 本拠地 [MAP P.74]



主人公が広間に到着すると同時に、作戦会議が始まる。自軍はトラン共和国からの協力を得られたものの、王国軍の本隊はすでにミューズを出てこちらに向かっているという。兵の数はなんと5万。さらにその本隊にはルカとジョウイも含まれるらしい。ひとまず話の続きは明日以降となり、各自休むことに。主人公は自室のナナミと会話をし、そして床に就く。そのころ王国軍では作戦会議が行われており、ジョウイが先鋒として出陣することが決まる。



FREE EVENT 1

アンネリーとキリイを仲間に

RETURN サウスウインドウ市 [MAP P.66]



次のリドリーを助けに行く戦いの前に、「ちょっと待って…」を選び、1度外に出てから5階に行く。すると、ツァイが現れて忘れ物の話をする。この後、サウスウインドウに行くと仲間に増やすことができるのだ。まずアンネリーは、宿屋→市庁舎の脇で話す→「なにを…」→「うん…」→「もっと…」を選べばOK。キリイはアレックスが仲間にいることが前提。交易所の前で話す→「シンダルの…」→本拠地の道具屋へ→「たすけよう」→サウスウインドウの貿易所の前で話す→「どうして…」→「仲間に…」を3回繰り返せば仲間となる。

集う宿星たち



アンネリー

DATA ▶ P.186

戦闘には参加しないが、戦争イベント時の特殊能力「はげます」がかなり役立つ。



キリイ

DATA ▶ P.191

この時点だと、ルックに次いで魔法攻撃の威力が高く、主力メンバーとして重宝する。

STEP 2

敵に包囲されるリドリー

RETURN 本拠地 [MAP P.74]



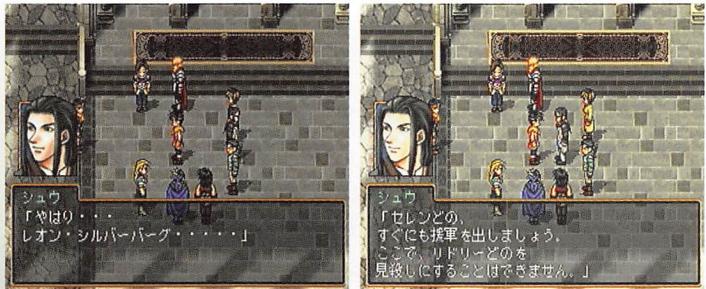
休息を取った主人公が広間に入ると、王国軍が予想どおりラダトに現れたことと、リドリーが敵の兵力を確かめるため、コボルト隊を率いて出陣していたことを告げられる。そこへ伝令が到着。それによると、リドリーが敵の待ち伏せにあい、このままでは全滅するという。「出陣…」を選ぶと、リドリーの救出へと向かう。



ONE POINT

ピクトールの装備を強化できる最後のチャンス

この後、ストーリーを進めていくとルカとの戦闘になるわけだが、ピクトールだけは、ここで装備を整えておかないと、ルカ戦が終わるまで装備が変更できない。絶対に忘れないようにすること。



WAR EVENT.7

同盟軍 VS 王国軍

PLACE

ラダトの街



戦術

リドリーの救出に向かおう

この戦争の目的はリドリー救出。2ターン目で到着する同盟軍のいすれかの部隊をリドリーに隣接させれば、救出成功、イベント終了となるが、これがかなり難しい。しかも3ターン目には王国軍側にルカが援軍としてやってくるため、近付くこともままならない。これは無理をせず、心を鬼にしてリドリー隊が全滅してしまうのを待っているのも手だろう。

●ユニット一覧

チーム名	攻撃力	防御力
ジョウイ	13	11
ササライ	14	6
シード	15	12
王国軍（騎馬）×3	8	5
王国軍（歩兵）×2	7	5
●援軍		
ルカ・ブライト	18	17
白狼軍（騎馬）×3	8	5

イベント終了条件

リドリー隊が全滅。または、リドリー隊の隣に部隊を配置した時点で、戦争終了。

FREE EVENT 2

ロッカクの里からの協力者

パーティメンバー



同行者



トラン共和国でカスミを仲間にしていると、ここで2人の仲間を増やすことができる。バナーの村とトラン共和国の途中にあるロッカクの里は、通常城レベルが4以上でないと入れないが、カスミがいると城レベル3で入れるのだ。彼女を連れて里に行けば、会話後モンドが仲間に。その後交易所前にいるサスケと話せば、彼も仲間に加わる。

集う宿星たち



サスケ
DATA ▶ P.195

紋章が一つしか宿せないのが痛い。一応、ルックとフック3人で協力攻撃が出来るが…。



モンド
DATA ▶ P.215

ノックダウンが期待できる、カスミとの“忍者攻撃”は、敵1体にしか効かない点が辛い。

MAP DATA

TOWN & VILLAGE



ロッカクの里

人里離れて暮らす忍びの者の隠れ里

山奥に住まいを構え、俗世界との関係を絶っている忍者一族の村。村人の人数も少なく、施設もほとんどない。

トランへの道へ P.128



Information

何度も訪れる
価値はない
交通の便が悪いいた
め2人の仲間と各
アイテムが入手で
きれば、2度は訪
れる必要なし。
“金かい”や“ジャ
コウ”的値段が安
い価格で取り引き
されているのでお
金稼ぎはできる。

CHARACTER

1 サスケ
ENCOUNTER P.133
DATA - P.195

2 モンド
ENCOUNTER P.133
DATA - P.215

ITEM

1 音セツト6
※地下にいる人に
話しかけるともら
える。

2 こぶた
※ユズを仲間にし
ていると地下に出
現。3000ポッチ
で購入できる。

3 瞬きの封印球
※立っている人に
話しかける。

取り扱い交易品リスト

商品名	基本価格	基本在庫数	変動幅	復活時間
しょうゆ	300	12	2	5
しお	700	6	2	6
ロウソク	200	5	2	5
ふえ	300	4	2	2
光るたま	400	-1	3	15
ジャコウ	7000	3	4	20
金かい	17000	-1	3	20
鹿のツノ	3500	2	2	15
和えざら	8500	3	3	27

FREE EVENT 3

シンダルを追う女性と敏腕交易商

パーティメンバー



同行者



グレッグミンスターへは、トランへの道の奥にいるバルカスと会話をすれば何度も訪れることができる。この街では、2人が仲間に。街の左を歩いているローレライは、会話して「はい…」を選べば仲間になる。交易所にいるゴードンは、1フレイ（電源を入れて切るまで）の交易で50000ポップチ稼ぐと仲間になる。

集う宿星たち



ローレライ
DATA ▶ P.219

リナ、カレン、カスミとの“真・美女攻撃”で敵の眠りを誘ってみるのも悪くない。



ゴードン
DATA ▶ P.194

仲後に、本拠地で交易所を開いてくれる。苦労して仲間にする割には、品ぞろえが悪い。

MAP DATA

TOWN & VILLAGE



グレッグミンスター

復興の兆しを見せるトラン共和国の首都

都市同盟との関係を絶っているため行くのが面倒な街ではあるが、ありとあらゆるもののが、ここにはそろっている。

トランへの道へ P128



宿屋

1人につき50ポッチ

商品名		値段
杖章師		
商品名	値段	
火の封印球	6000	
雷の封印球	6000	
タイタンの封印球	6000	
イッカクの封印球	6000	
ゴズの封印球	7000	

道具屋

商品名		値段
おくすり	100	
特効薬	500	
のどあめ	200	
はり	200	
すりぬけの札	500	
火炎の矢の札	700	
炎のかべの札	1000	

防具屋

商品名		値段
ひたいあて	12000	
ハーフヘルム	7800	
マジックローブ	20000	
スケイルメイル	22000	
竜鎧	23000	
ガードリング	8500	
雷のアミュレット	7500	

Information

仲間からアイテムまで豊富にそろう。掘り出し物は、どれも使えるアイテムばかり。入手して損はない。またオススメの交易品は“こもんじょ”と“せいじのつぼ”。特に後者は、レブラントを仲間にする時に必要なので、1つはあると便利だ。なお、前作データを継承している人には、何かいいことがあるかも。



CHARACTER

1 ローライ
ENCOUNTER P.133
DATA→P.219

2 ゴードン
ENCOUNTER P.133
DATA→P.194

ITEM

1 トマトのなえ
※人に話しかけると700ポッチで購入できる。

2 旋風の封印球
※宿屋2階のセイラに話しかける。

FREE EVENT 4

モンスター使いの心を開け

RETURN マチルダ騎士団への抜け道 [MAP P.112]

パーティメンバー

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

マチルダ騎士団への抜け道の入口近くにいる、モンスター使いのバド。以前にも彼は同じ場所にいたが、残念ながら仲間にできなかった。だが、城レベルが3になった状態で、モンスターメンバー(シロかムクムク)を連れて話しかけ、「ありがとう…」を選ぶと仲間になる。またこの時、一時的にモンスターと会話できる「ききみみの封印球」を2つ入手できる。



集う宿星たち



DATA ▶ P.206

戦闘のみ参加。モンスターを突撃させ、怒り状態にする“モンスター使い攻撃”は強力。

FREE EVENT 5

新たな仲間を求めて

RETURN 森の村 [MAP P.100]

パーティメンバー

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

城レベルが3になると、森の村でも仲間が増やせる。武器屋の隣家にいるコーネルは、「音セット(どれか1つ)」を持って2回話し、「ぼくらの…」でOK。フェザーとエイダは、ききみみの封印球を持って交易所の前へと行くと起るイベントで、「たすける」か「…」を選び、続いての戦闘に勝ち、「…かかける」を選べば仲間に加わる。



集う宿星たち



DATA ▶ P.194

本拠地で話しかければ、ウインドウの開閉音やコマンドの決定音などを変定してくれる。



DATA ▶ P.187

戦争イベントにて、森を平地同様に歩くことができる“森歩き”的能力はなかなか使える。



DATA ▶ P.209

全キャラ中、トップクラスの能力を誇る。ただしパーティで2人分のスペースをとる。

FREE EVENT 6

ツァイの忘れ物

RETURN リューベの山道 [MAP P.37]

パーティメンバー

		FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

トラン共和国との同盟成立後、城レベルが3になっている状態でツァイをパーティに入れ、リューベ奥の彼の自宅へ行くと、イベントが発生。ツァイの娘トモが仲間になってくれる。ちなみに、トモが仲間になる条件が満たされると、主人公が自室に戻ろうとした時、ツァイが家に仕事道具を取りに戻りたいと希望を述べてくるのだ。これが発生していたら、トモを仲間にできるという証拠。すぐにでもリューベの村を訪ねよう。

集う宿星たち



DATA ▶ P.204

戦闘のみ参加。ツァイとの“親子攻撃”は、互いにバランスを崩さないので使い勝手は良い。

FREE EVENT 7

伝説の動物ユニコーン

RETURN コボルト村の森 [MAP P.98]

パーティメンバー

	女性	FREE
FREE	FREE	FREE

同行者

--	--

テンガールを仲間にするユニコーンイベントが終わってから、もう一度森の木に行くと、ユニコーンであるシーケフリードを仲間にするイベントが発生する。ただし、それには2つの条件がある。ひとつは、「ききみみの封印球」を持っていること。もうひとつはパーティに女性キャラがいることだ。この条件を満たして木の下へと訪ねると、ききみみの封印球をかけるかの選択が現れる。ここで「かける」を選び、「お願い」を選べばOKだ。

集う宿星たち



DATA ▶ P.195

紋章が3つ装備できる利点を持つ。また、専用の“白き聖女”の紋章も使う機会が多い。

WAR EVENT.8

同盟軍 VS 王國軍

PLACE

サウスウイングドウ



イベント終了条件

ルカに1度でもダメージを与えれば勝利となる。

戦術

遠距離攻撃でルカを狙い撃て

ルカ戦のポイントは遠距離攻撃である。ルカは他のキャラと違って桁外れの守備力を誇るため、真っ向から攻めてもダメージを与えることは難しい。だが、テレーズの“狙撃能力”、ジーンの“雷魔法”、ツァイの“火炎槍”といった遠距離攻撃を使うと、比較的ダメージを与えられる。また、ルカが退却する際は、味方全員に1ダメージを与えていく。すでに1ダメージをくらっていた場合、この攻撃で戦死してしまう危険性があるので要注意だ。

ユニット一覧

チーム名	攻撃力	防御力
ルカ・ブライト	18	17
白狼軍（騎馬）×3	8	5
ユーバー	16	12
サザライ	14	6
王国兵（歩兵）×3	7	4
王国兵（騎馬）×4	8	4

FREE EVENT 8

訳ありの過去を持つ狼男

RETURN トゥーリバー市 [MAP P.90]

パーティメンバー



同行者



うまくここまで仲間を増やしていれば、トゥーリバーのコボルトの居住区にいるボブを仲間にすることができます。ただし、仲間が80人に達しないければ、ボブはまだ仲間にならない。城レベルが3になり、仲間が80人を越してさえいれば、あとは街の出口をうろついている彼に話しかけるだけ。ようやくこれで、彼を仲間にすることができます。



集
つ
宿
星
た
ち

ボブ

DATA ▶ P.212

ジエラとボルガンと協力して繰り出す“おとも攻撃”、敵1体に4倍ダメージは驚異的。

STEP 3

決戦前夜

RETURN 本拠地 [MAP P.74]

パーティメンバー



同行者



シュウの作戦をもってしても、ルカを倒せなかつた主人公たち。重い空気が漂う広間から、主人公が1階の入口へと向かったその時、何と捕まっていたリドリーが帰ってくる。しかも、そのリドリーから、今夜ルカによる夜襲があると告げられる。これが最後のチャンスと、全軍を出して返り討ちにすることに。「わかった…」で出撃となる。



ONE POINT

出撃の前に戦闘の準備を

左記で「わかった」を選ぶ前に戦闘の準備をすること。パーティは6人ずつの3隊、つまり最大18人の戦いとなるので、各キャラクターのレベルアップと、装備の充実を図ろう。炎のエンブレムは1人1個はほしいところだ。

BOSS MONSTER 攻略

VS ルカ

かつてない戦い。部隊編成が勝利の決め手！

ルカ戦は、主人公、ピクトール、フリックの3人が率いる部隊でそれぞれ1回ずつ行われる。フリックの部隊→ピクトールの部隊→主人公の部隊という流れで進み、1戦目と2戦目は、部隊が全滅するかルカに一定ダメージを与えると次の戦いへと移る。最終的にその3戦でHPぶんのダメージを与えるとルカを倒せる。そのため、戦力を分散させつつも主人公の部隊だけは主力メンバーをそろえたい。回復支援キャラを各部隊に1~2名、全体攻撃ができる仲間をフリックとピクトールの部隊に入れ、1体攻撃の強い仲間を主人公の部隊に入れよう。ルカは1ターンに3回も攻撃を仕掛けてくる。特に1度に前衛全体を狙う剣攻撃と、中央の2人を斬りつけてくる攻撃に注意。どちらの攻撃も炎を最大限に利用してくるのだ。なお、経験値は主人公の部隊にのみ入る。

DATA
LV: 54
HP: 6500
弱点: なし
所持金: 15000



一騎打ち

主人公
VS
ルカ

手負いのルカだが油断は禁物

これがルカとの最終対決。といつても、ルカはすでに瀕死状態。1度か2度攻撃を成功させれば、難なく勝利することができる。多くの人の命を奪ったこの男に、主人公自ら止めを指すのだ。



主な一騎打ち時のセリフ

攻撃	きさまらごときに!!! こうう!!!! 足がすぐむか!!!!!! くっ·····力が····· ふははははは!!!! 死ね！ 死ね！ 死ね！ 死ねえ!!!!
防御	つまらぬ!!! きさまごときが、このおれを止めることができるか!!!!!! ばかな!!!!!! このおれさまが!!!!!!
捨て身	つまらぬ!!!! それが、きさまの力かあ!!!! ブタめ!!!! 死ね!!!!!! いつまで、受けければ!!! きさまのような、虫けらが!! くっ·····いまなら、まだ····· ふはははははははは!!!!!!



旅の道しるべ

ルカ・ブライトの死。新たなる戦いの序曲

仲間を増やしていくことに次々と成功するも、劣勢な状態に今も変わりはない。王国軍との戦いも本格化し、自軍はますます窮地に追い込まれていく。しかし、リドリーの功績により、王国軍の夜襲を知り、逆襲することに成功。その最終決戦の場で、ついにルカ・ブライトの首を取る。これによって王国軍との戦いは、新たな局面を迎えるのであった。



第六八章

本拠地
▼
ティント市

新魔王の座に就いたジョウイ
ルカ・ブライトをついに破った新同盟軍。
もう戦いも終わる……深い充足感に浸る主人公のもとに、
ジョウイからの会見の申し込みが舞い込むが……。



EVENT

王国軍との休戦協定

ルカ・ブライトの死により、戦いが終わると思われたが…。

新たなる運命が、主人公を待っていた。

STEP 1

ナナミとの散歩

RETURN 本拠地 [MAP P.74]

パーティメンバー		
	FREE	
FREE	FREE	FREE
同行者		

本拠地へ凱旋した主人公は、その直後気を失って倒れてしまう。過労によるもののことだが、しばらく寝込むことに。その頃王国軍ではジョウイとジルの結婚が執り行われ、次期魔王にジョウイが就くことになっていた。1週間ほど眠り続けた主人公が目覚めると、ナナミが散歩に行こうと言ってくる。そして2人はクスクスの街へと行き、船着き場にてハイランド王国と都市同盟の和議を結びにきた、ジョウイの配下クルガンと出会う。



FREE EVENT

美しき踊り子

RETURN クスクスの街 [MAP P.65]

パーティメンバー		
	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE
同行者		

クスクスの街の宿屋にいる踊り子カレン。クスクスの街にやってきた時、彼女を仲間にすることができる。まず彼女に話しかけ、「仲間に…」→「そんなこと…」→「なに…」or「なにか…」→「いいとも…」を選び、うまく踊ることができたら仲間に加わってくれる。ただこの踊り、実はいつも同じパターンとなっており、△→□→○→×→△→×→○→□の順となっているのだ。それほど難しくないので、パターンをきちんと覚えて、うまく踊ろう。



本拠地で話しかけると、さらに上級のダンスを教えてくれる。戦闘能力は全体的に低い。

FREE EVENT

老兵の願い

RETURN サウスウインドゥ市 [MAP P.66]

パーティメンバー		
	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE
同行者		

城レベルが3になり、ルカ・ブライトとの対決が行われた後にサウスウインドゥ市に訪れる。マクシミリアンという老人を仲間にすることができる。彼は、かつてマクシミリアン騎士団団長であったらしく、主人公の力になりたいと言ってくる。このあとに選択肢があるので、「あなたの…」を選ぶ。そうするとすんなりと仲間に加わってくれる。逆に「ムリを…」を選んでしまうと、仲間にできなくなってしまうので、間違えて選ぶことのないように。



基本能力は高くないのだが、戦争イベントでは騎馬能力があるため、意外と役に立つ。

FREE EVENT 3

ラダトのひとくせある人々

RETURN ラダトの街 [MAP P.78]



ラタの街では、さらに3人の仲間を増やせる。まず酒場にいるホイは、酒場の奥へ行くだけでイベントが発生。途中いくつかの選択肢が現れるが、どれを選んでも仲間へと加わる。

船着き場の左下にいるシーマーヌは、クルガンと出会った後に出現する。バナーの村で掘り出し物として売っている“バラの胸かざり”を持って話し、「これの…」→「仲間に…」で仲間に。「お金」だと60000ボッチもらえるが、仲間にならない。

もう1人のレブラン特は、鑑定屋の主人。鑑定屋に行き、話しかけると“せいじのつぼ”を持ってこれたら仲間になると黙ってくる。その後、せいじのつぼ（グレッグミンスターでも購入可能）を持って行くと、本拠地に鑑定屋を開いてくれる。



「そ、それは！！！
し、少年、これをどこで？
いや、それよりもこの品を
わたくしにゆずってはくれまいか？」

集う宿星たち



DATA ► P.211

主人公との「にせもの攻撃」は、まったく使えない。しかし、運の力だけはかなり高い。強烈なナルシストぶりを発揮しているが、紋章が一つしか持っていないため、難あり。戦闘には一切参加しない。本拠地で鑑定屋を開くが、鑑定料は他の街より高い。

二一
A P.

シモーヌ
DATA ▶ P.1

レブラント
DATA ▶ P.219

一切參加人加

EVENT

ジョウイとの会談

ハイランド王国の皇帝になったジョウイ。

そのジョウイから主人公たちへの和議の申請がやってくる。

ジョウイの申し出

RETURN 本拠地 [MAP P.74]



クルガンを連れ、本拠地の広間へと戻ってくると、ハイランド王国の魔王であるジョウイの考えをクルガンの口から聞かされる。何でも、ジョウイは戦いを続ける気はないとのことで、ハイランド王国と都市同盟との間に休戦条約を結ぶことを希望しているという。本来なら、都市同盟の盟主ミューズ市市長と結ぶべきだが、それがかなわないため、主人公とグリンビル市市長代行のテレスに、ミューズまで来てほしいと言ってくるのであった。



STEP 2

まずはコロネの街へ

RETURN コロネの街 [MAP P.63]



ジョウイからの書状を受け取った主人公たち。クルガンが帰ったあとに、2つの選択肢が現れる。「…」を選ぶと、ストーリーが一時中断。「ミューズへ…」を選ぶと、テレーズとともにミューズへと向かうことになる。その際、テレーズは同行者となり、チャコがパーティメンバーに加わってくる。その後、残りのメンバーを決めれば、一行はミューズへと向かうため、北岸のコロネの街へと船で向かうこととなる。



STEP 3

仕掛けられた罠

RETURN ミューズ市 [MAP P.41]



ミューズへとやってきた一行は、ジョウイの待つジョウストンの丘の議場へと向かう。久しぶりに再会するジョウイと主人公だったが、主人公へハイランドの軍門に下ってくれと言ふジョウイ。実は和議というのは嘘で、主人公たちを罠にかけたのである。ここで選択肢が出現するが、どれを選んでも結果は同じ。結局、主人公たちはビクトールを逃げることになり、ミューズの入り口まで逃走することになる。



EVENT

コウユウの頼み

ジョウイの罠から逃れてきた一行が城へと戻ると、ネクロードの襲撃を受けている村からの救出要請が。

STEP 1

コウユウ現る

RETURN 一本拠地 [MAP P.74]



シュウの手回しにより、無事一本拠地へと戻ってこれた主人公たち。城の中へと入ると、シュウとの会話がされる。その後、城の入口へと行くと、コウユウという少年がアニキたちを助けてほしいと言ってくる。何でも、ゾンビが村を襲ってきたとのことで、主人公たちに救出のお願いにやってきたのだ。この話を聞いたビクトールは、背後にネクロードの存在を感じてシュウやアップルたちに出陣を願う。そして主人公たちと様子を見に行くことになる。



MAP DATA

TOWN & VILLAGE



竜口の村

ティント市へと向かう道のある山村

ティントに続く山道がある村。山道は門番が行く手を阻むが、コウユウが同行していればうまく交渉してくれる。



ITEM

1 キャベツのたね
※倉庫内の箱の上の袋を調べる。

宿屋

1人につき80ポッチ

こうし売り

※ユズを仲間にした後に、6000ポッチで購入できる。

Information

2つの貴重な食材入手する

宿屋以外の店もなくティントに向かう時しかあまり訪れる機会はない。初めてこの村に立ち寄った時はユズに預けることで料理の材料となる“キャベツのたね”と“こうし”を確実に手に入れておこう。



STEP 2

門番との交渉

RETURN 竜口の村[MAP P.142]

パーティメンバー



同行者



コウユウが住む村へと向かうため、まずはレイクウェストの南西にある竜口の村へと向かうことになる。しかし、その村へと続く道はティントの領土となるため、通常は何者も通してもらえない。だが、コウユウがいれば大丈夫。門番と話をつけてくれ、その奥の道へと進むことができる。途中、別れ道が出てくるが、今は寄り道をしている暇がないということで、一行はコウユウが導く方向へと進んでいく。



MAP DATA

DUNGEON



ティントへの山道

竜口と虎口の村をつなぐ山道

分かれ道がいくつもあり、迷路のようになった山道。

ただ、連絡しているのは竜口と虎口の村だけ、広大ではない。

ROUTE GUIDANCE

山頂を目指して登っていこう
虎口の村へと急ぐなら、ただひたすらに真っ直ぐ進むだけでOK。ただし、はじめてこの場所に来たときは、山の頂上に向かいギジムと会う必要がある。また、ゲオルグはティントを解放した後でないと、仲間になってくれない。



CHARACTER

1 ギジム
ENCOUNTER P.155
DATA P.190

2 ゲオルグ
ENCOUNTER P.156
DATA P.193

ITEM

1 マスターローブ



虎口の村へ P.144



竜口の村へ P.142

STEP 3

ギジムと合流

RETURN

ティントへの山道 [MAP P.143]



コウユウの導く道へと進むと、途中でギジムという男と遭遇する。このギジムは、コウユウがアニキと呼ぶ人物で、山賊の頭目だと言う。何でも、自分たちの手下も混じっているゾンビが、突然大軍で襲ってきたとのことで、彼は火を放って、追っ手がかかるないようになだれの橋を落としながら逃げてきたと言う。そのことを聞いた一行は、協力を要請するため目的地を変更。ギジムたちも向かうという、ティント市へと行くことになる。



MAP DATA

TOWN & VILLAGE



虎口の村

ひっそりとした寂しい村

山道を抜けた人々が休息をとるために憩いの村。
村の規模は小さく、これといった特徴もない辺境の地だ。



宿屋
1人につき90ポッチ
鑑定屋
1品につき300ポッチ

ITEM

- 1 **ひよこ**
※ユズを仲間にした後、出現。
- 2 **ふるい本8かん**
※本棚を調べる
- 3 **トマトのなえ**
※井戸の近くにいる人に話しかける。

CHARACTER
1 シエラ ENCOUNTER P.153 DATA→P.197

BOSS

- 1 **シエラ**
ANALYSIS P.153
DATA→P.267

Information

必要なアイテムさえ入手すれば用なし

竜口の村同様、道具屋や防具屋は存在しない。一応、鑑定屋があるのだが、1回の鑑定料が300ポッチと高く無理に利用する価値はない。また、宿屋でシエラが眠っているが、ストーリーを進めない限り目を覚まさないので、アイテムを手に入れたら先を目指そう。



STEP 4

虎口の村到着

ティント市へ向かう途中、虎口の村という場所に到着する。ここではイベントは発生しないが、中央下にある民家の本棚を調べると、“ふるい本8かん”を手に入れることができる。また、井戸の近くにいる人物と話すと、“トマトのなえ”が、ユズを仲間にしていると、井戸の近くで“ひよこ”をそれぞれ入手することができる。どれもただで手に入るものなので、虎口の村へと訪れたら、これらのアイテムを入手するようにしよう。



MAP DATA

TOWN&VILLAGE



クロムの村

鉱石と交易でなりたつ村

ティントの鉱山との交易をなりわいとする山々に囲まれた村。ただこの小さな村が、のちに對ネクロード戦の拠点にもなる。



Information

交易所を活用すべし

この村で利用できる場所は交易所のみ。中でも、“光るたま”、“金かい”、“口ひろつぼ”などがオススメだ。

掘り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	マジックリング	13000	1

CHARACTER

1 テンコウ
ENCOUNTER P.145
DATA → P.202

2 ロンチャンチャン
ENCOUNTER P.145
DATA → P.220

ITEM

1 こもれ日の封印球
※6章EVENT3クリア
後、村長に話しかける。

道具屋

商品名	値段
おくすり	100
特効薬	500
毒消し	200
ふくしゅうの札	10000
やみのマント	6800
翼かざり	8000

宿屋

1人につき120ポチ

交易品リスト

商品名	基本価格	基本在庫数	変動幅	復活時間
レッドベッパー	1200	4	0	6
光るたま	300	0	1	35
ロウソク	750	2	1	4
木ぼりのお守り	850	3	1	5
ひらぎの実	900	3	4	6
ワイン	1500	4	2	4
本	6000	1	2	25
ジャコウ	8500	2	3	30
金かい	30000	1	1	25
口ひろつぼ	13000	3	2	22
青竜のつぼ	22000	2	2	32

FREE EVENT 4

日々修業に明け暮れる男

パーティにワカバを入れた状態でクロムの村の宿屋に入ろうとすると、ロンチャンチャンが現れる。しかし、片言のあいさつを交わしたかと思うと、すぐにその場から走り去ってしまう。その後に慌てて出てきた店主の話を聞くと、どうやら食い逃げをしたらしいのだ。この後、道具屋の裏に行くと、店主から逃げ延びたロンチャンチャンと会うことができる。近付いて話をみると、先程の逃亡は（食い逃げ）は足腰を鍛えるための訓練とのこと。さらに会話を続けると、仲間に加わる。



ロンチャンチャン

DATA → P.220

弟子のワカバとの“ダブル格闘家攻撃”は発動条件が多少難しうが、かなり使える技。

FREE EVENT 5

目先の金より優秀な人材を

クロムで仲間にできるもう一人は、貿易所の右下の民家に住むテンコウ。“まどセット”を持って話しかけると、まどセットを譲ってくれと言ってくる。このときに「…仲間」を選べば、仲間になってくれる。ただし、「…100000」を選んだあとに、再度「…10000」を選択すると、お金がもらえるかわりに仲間に加えられなくなる。お金に目がくらまないように。



テンコウ

DATA → P.202

本拠地でまどセットを持って話しかければ、ウンドウ桿を変更してくれる。

MAP DATA

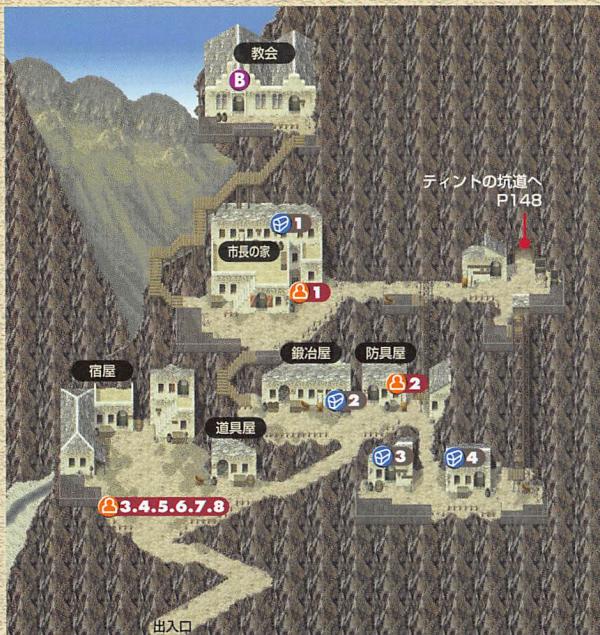
TOWN&VILLAGE



ティント市

男氣あふれる鉱山の街

山岳地帯周辺では最大の規模を誇る街ティント。
決して裕福ではないが、ほかの街にはない鉱山を擁する。



Information

鍛冶屋の技術が高い

ティントに立ち寄った際は、すぐに鍛冶屋で武器レベルを最大まで上げておくこと。また、貴重なアイテムが多数存在するので、取り逃しのないように。



ROUTE GUIDANCE

目指すはネクロードの待つ教会へ

ネクロードに占拠されると、街中はゾンビだらけになってしまう。ティントを解放するには、街の最上部に位置する教会に行きネクロードを倒さないといけない。



掘り出し物リスト

店名	商品名	値段	発生基本数
防具屋	風のぼうし	35000	1
	チュニック	200	2
	太極のふく	28000	1
道具屋	スキルリング	11500	1
	炎のかべの札	1000	2

ITEM

1 大地の封印球

※6章EVENT3クリア後、グスタフに話しかける。

2 パワーリング

※鍛冶屋の前の石炭庫を調べる。

3 白馬設計図3

※住民に話しかける。

4 ドラゴン設計図3

※住民に話しかける。

防具屋

商品名	値段
とんがりぼうし	1200
ハーフヘルム	7800
銀のぼうし	24000
チエインメイル	6500
ハーフブレート	12000
スケイルメイル	22000
竜鎧	23000
フルブレート	26000
鉄の盾	2500
カイトシールド	4300
こんとんの盾	17000
ガードリング	8500
ガントレット	1700
シルバーレット	7000

STEP 5

ティントとの同盟



無事にティントへやってきた一行は、まず街の上にあるギルドホールへと向かう。その後市長のグスタフと会見することができるので、さっそく自分たちへの助力を要請しよう。すると、グスタフから逆にティントへ力を貸してほしいと言われてしまう。「いっしょに…」で手を組むことになり、ひとまずは客部屋で休むことに。次の朝自覚めると、ティントにリドリーとクラウスがやってきているという。すぐに昨日会見をした場所へと行くと、リドリーとクラウス、そしてギジムが待機しており、会談が行われる。



STEP 6

ネクロードの宣戦布告



リドリーとの会談時、グスタフの娘リリからゾンビたちがやってきたことを知らされる。すぐに街の入り口へ行くと、そこにはネクロードが…。そしてティントに対し、宣戦布告してくれる。そのあと、再びホールへと戻るとジェスと再会。会話をしてから、グスタフと話し、「そうだね…」を選択するとネクロード戦の作戦を練ることに。この先は選択肢の選び方によって、ストーリーが分岐する。「そうだね…」を選ぶ前に、必ずセーブすること。



ONE POINT

武器レベルを上げておこう

このあとストーリーが進むと、ティントに入ることができなくなるとともに、しばらく武器レベルを上げる所もなくなってしまう。このポイントできちんとパーティメンバーの武器を鍛えておくこと。



FREE EVENT 6

ジーンの親友



ギルドホールの右横でうろついているラウラという女性。ジーンを仲間にした状態で話しかければ、彼女も仲間にできる。話しかけた時の選択肢で、「ジーンさん…」を選べば、すぐに仲間に加わってくれる。ただし、「トゥーリバーは…」を選んでしまうと、彼女はどこかに行ってしまい、再度と仲間にできるなくなってしまう。要注意。



集う宿星たち



DATA ▶ P.216

本拠地で「お札屋」を始めてくれる。封印球を札に変更してくれる便利な店である。

MAP DATA

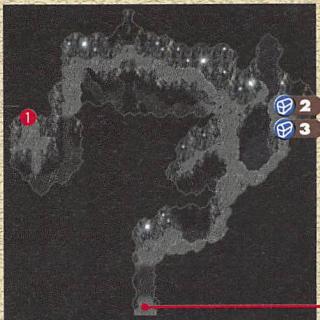
DUNGEON

ティントの坑道

巨大かつ入り組んだダンジョン

ティントとつながっている、薄暗い広大な坑道。

かなり入り組んでいる上に仕掛けもいくつか用意されている。



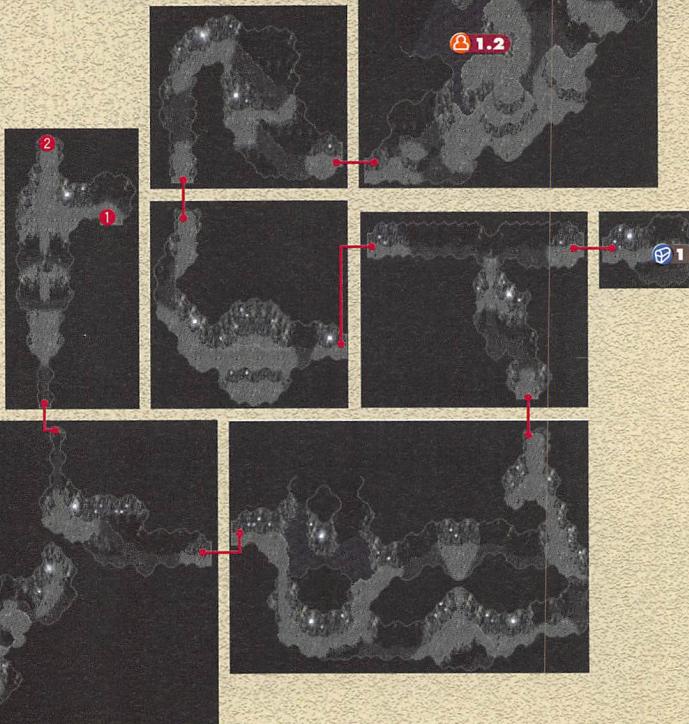
CHARACTER

1 アビズボア
ENCOUNTER P.155
DATA-P.185

2 ルロラディア
ENCOUNTER P.155
DATA-P.220

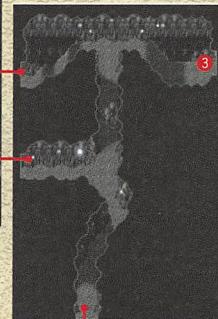
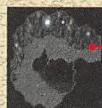
ITEM

1 おどる火炎の札
2 魔守の石
3 フルヘルム



ティントの坑道

MAP DATA



ITEM

- 4 マスターガーブ
- 5 ふるい本9かん
- 6 まどセット5
- 7 銀の首輪
- 8 星のビアス
- 9 特効薬
- 10 倍返しの封印球

CHARACTER

- 1 メイザース
ENCOUNTER P.163
DATA-P.214

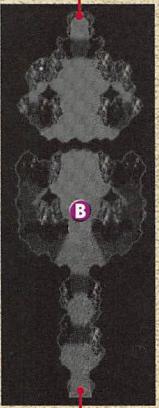
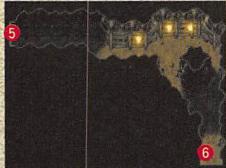
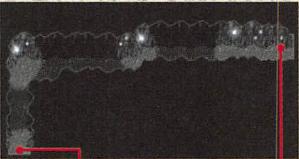
旅の封印球

MAP DATA

ティントの坑道

ROUTE GUIDANCE

坑道内は急がほまわれの精神で進む
ネクロードを倒すには、クロムの右にある坑道から進入して、ティント市内にたどり着く必要がある。しかしこの坑道、マップを見ててもわかるとおり、かなり複雑に入り組んでいる。しかも、最短ルートで進もうとした場合は、たいていが行き止まりになってしまう。ここは、遡回りしても確実に宝を拾い集めながら先を目指そう。また、坑道奥でのストーンゴーレム戦は、雷の紋章がないとかなりの苦戦を強いられる。この後のネクロード戦の方が比較的楽なだけに、惜しまことなく雷魔法を連発して速攻で倒したい。ちなみに、坑道内で戦うネクロードには、絶対に勝つことができないので、3ターンの間防御してやり過ごすのがベスト。
また、これだけ広い坑道でありながら、1力所しか旅の封印球がないので、セーブは忘れずにしておくこと。

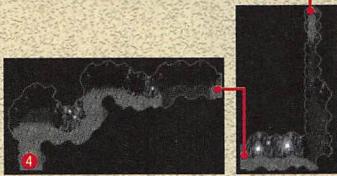
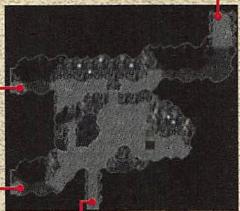
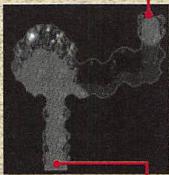


B BOSS

ストーンゴーレム

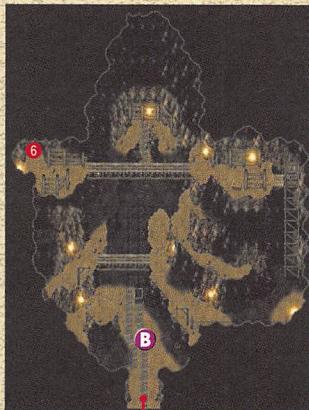
ANALYSIS P.154

DATA→P.268



MAP DATA

ティントの坑道



ITEM

11 やみのマント

BOSS

ネクロード

ANALYSIS P.267

DATA → P.267



ティント市へ P.146

STEP

7

眠れない夜



FREE EVENT



ナナミとの逃亡

RETURN クロムの村 [MAP P.145]

1 クロムの村の悲劇

- ナナミと一緒にひとまずクロムへと逃げてきた主人公だったが、村に入ると同時に村人たちに囲まれてしまう。その場は、ちょうどやってきたコウウに助けられるが、次の朝主人公が目覚めると眼前に悲惨な光景が飛び込んでくる。何とゾンビたちにより、村が襲われていたのだ。このあと、襲われる村人たちを助けるか助けないかの選択があるが、結局、最後は村から逃げることになる。



SELECT CHECK

ストーリーが分岐するポイント
左記の場所は、ストーリーが大きく変化するイベント。選択によっては、リドリーが死ぬ場合もある。必ず、先を見越した選択を行っていくように。



2 襲いくるゾンビ

RETURN 虎口の村 [MAP P.144]

- クロムからさらに虎口の村へとやってきた主人公たち。急いで竜口の村へと向かうため、山道へと続く入口に走ると、門番に呼び止められてしまう。ナミが力なくでも逃げようとしたそのとき、この村にもゾンビがやってきてしまう。必死で対抗する村人たちを背に、逃げるかどうかの選択肢が出現。最終的には「逃げよう」を選ぶことにはなるのだが、それ以外を選ぶとゾンビたちとの戦闘が始まってしまう。そしてこのあと現れる選択肢で、「逃げよう」を選ばない限り延々とゾンビたちと戦うハメになる。



3 絶体絶命！

RETURN ティントへの山道 [MAP P.143]

- 虎口の村で「逃げる」を選択した直後、主人公たちはゾンビに囲まれてしまう。あまりの数に半あきらめようとした瞬間、主人公の手に宿った紋章が急に輝き、ゾンビたちを倒してしまう。が、同時に主人公も気を失うことに。ナミが負傷って山道を抜けることになるのだが、この山道では敵との戦闘が2回行われるようになっている。いずれの戦闘も主人公のHPが1で、しかもノックダウン状態からの戦闘開始になってしまふ。十分に気をつけて戦うように。山道で2回戦闘をこなすと、ゲオルグという男性に助けられることになる。この男性は、のちに仲間へと加わるが、この場で発生する選択肢では、どれを選んでも結果は変わらない。



4 最終選択

RETURN 竜口の村 [MAP P.142]

- ひたすら逃げ続けてやっと竜口の村へとやってきた一行だったが、到着と同時に再び主人公が倒れてしまう。村の小屋でナミが看病をしていると、その場にシュウたちがやってくる。そしてこの場で、戻るかのまま逃げ続けるかの、最終選択が出現。「わかった…」を選ぶとフリックが仲間に加わり、ネクロードを倒すためクロムの街を目指すことに(STEP11)。これで逃亡イベントは終了。ただ、この選択肢を選ぶとリドリーが戦死してしまう。が、ネクロードを倒して本拠地に戻ると、かわりにリドリーの息子ボリスが仲間になる。

集う宿星たち



DATA P.212

リドリーが死亡した場合のみ仲間になる。戦争イベントにしか参加できず、能力は父リドリーよりやや劣る。

SELECT CHECK

最後まで逃げるとバッドエンドにシュウとの会話で最後まで「いやだ…」を選び、竜口の村を出ようとすると、選択肢が現れる。ここで「わかつて…」を選ぶと、ひとつのエンディングを迎える。



STEP 8

ジェス出陣

RETURN ティント市 [MAP P.146]

翌朝、ホールへ行くとジェスが兵を出陣させようとしていることを知る。街の入り口へと向かうが、ジェスを止めることができず、自軍からも援軍を出すことに。このあと、軍の出動により市内が手薄になつたため、主人公とナミは市内を見回る。すると、街の坑道で騒ぎが発生。何事かと奥へと進むと、そこにネクロードが…。軍の出動を促し、その隙に街を乗っ取ろうとしていたのだ。ここで2人はネクロードと戦うことになるが、この戦闘には絶対に勝てないので防御を続けよう。その後、街から逃げるようにクロムの村を訪れるが、再びカーンが仲間に加わる。

集う宿星たち



DATA P.188

ネクロード退治に加わってくるだけあり、アンデッドに有効な「破魔の紋章」を使わせたら、右に出る者はいない。



同行者



STEP 9

ネクロードを倒す切り札

RETURN

虎口の村 [MAP P.144]

パーティメンバー



同行者



カーンから、ネクロードの魂を封じることのできる人物がいると聞いてやってきた虎口の村。村の中央へと進むと、村人たちに囲まれているひとりの女性を発見する。どうやらゾンビの仲間と思われているようなのだが、その人物の魔法攻撃により村たちは退散する。何と、この女性こそが、カーンの求める魔女シエラだったのだ。助力を求めるると、自分を倒せたら力になると言う。「わかった」を選ぶと戦闘になり、見事勝利すると仲間としてシエラが加わる。



集う宿星たち

シエラ
DATA ▶ P.197

雷と闇の紋章を使うことに長けている。メインキャラとして、育てていくのも悪くない。

BOSS MONSTER 攻略

VS シエラ

破魔の紋章を持つものをパーティに

シエラは火、雷、刃の紋章に耐性があるため、魔法で戦うなら弱点である聖と盾の紋章を使っていきたい。おすすめなのが、「破魔の紋章」。レベル3の「破魔」を使うと、一度に1000近いダメージを与えることができる。そのため、パーティに2人以上「破魔」が使えるキャラがいれば、かなり楽勝。破魔を連発するだけで勝ててしまう。それがな

DATA

LV:47
HP:2800
弱点:聖、盾
所持金:0



STEP 10

リリィさらわれる

RETURN

クロムの村 [MAP P.145]

パーティメンバー



同行者



カーンとシエラを仲間にした一行は、クロムの村へと戻ることにする。まずは街の上にある屋敷に行き、ベッドへと入る。この時ベッドに入る前にシエラやカーンに話しかけると、それぞれの思いを聞くことができる。翌朝1階へと下りると、リリィとロウエンがネクロードに捕まつたと聞かされることに。そこへシエラとカーンがやってきて、ティントに忍び込む計画を立てる。しかし、ティントの街はゾンビただけで入れないため、ティントへとつながる東の坑道へと向かうことにする。この後の戦いでは連続してボスと戦うので、メンバーの選択は慎重に。また、ナナミ、シエラ、カーンを1度パーティに入れると、ティント解放まで外せなくなるので要注意。



STEP 11

ティントの坑道

パーティメンバー



同行者



ティント市街へと入るため、一行はクロムの村の東にある坑道へと向かう。この場所で注意したいのが、途中でセーブを行える場所がひとつしかないということ。そして、回復を行える場所がないということだ。さらにボス戦が2回あるため、HPには常に気をつけておきたい。回復要員と回復アイテムは多めに持っていく。また、魔法は極力最後のネクロード戦にとっておきたいところ。ザコ戦では“たたかう”だけを使い、体力はアイテムで回復するように心がけよう。



STEP 12

ネクロードの放った刺客

パーティメンバー



同行者



旅の封印球の右下にある洞窟を進んでいくと、やがて大きなフロアに突き当たる。ここでは、右に置いてある箱を使わなければ、先に進むことができない。開いている穴まで押していく、うまくふさげば足場として利用することができる。これで先に進むことができ、ストーンゴーレムの待つ部屋へと訪れることができる。その場所は、ちょっとひらけた場所なのですぐわかるはず。上方へと進むと戦闘が始まってしまうので、その前にきちんと戦いの準備をしておくこと。



BOSS MONSTER 攻略

雷の紋章でひたすら弱点を突け!

ストーンゴーレムは雷に弱く、土に強い特性を持っている。そのため、雷の紋章の“あらしの予感”が使えるとかなり有利になる。できればこの攻撃を行える仲間を、1人はパーティに入れておきたい。注意点は強力な全体攻撃。全体に100~200のダメージを与える攻撃力を持つので、回復は余裕を持って行おう。これ以外にも前衛の3人への物理攻撃が強力で、200~260近くのダメージを与える。

VS ストーンゴーレム

DATA
LV: 55
HP: 7500
弱点: 雷
所持金: 50000



STEP 13

吸血鬼退治の準備

RETURN ティント市 [MAP P.146]

パーティメンバー



同行者



ストーンゴーレムを倒してさらに奥に進むと、ティントに出ることができる。街をさまようゾンビに見つからないようネクロードを探そう。ネクロードは、街の左上にある教会にいるので、まずはそこへと向かう。ネクロードのいる部屋に入る前は、会話があるので、その時きちんと戦闘の準備をしておくこと。もし、状況が悪いようなら、一度引き返すという決断も必要。セーブする場所が街にないため、全滅してしまった一巻の終わりとなってしまう。



BOSS MONSTER 攻略

シエラ戦同様、おすすめは破魔の紋章

聖に弱く、火と土と間に強いネクロード。シエラと同じ弱点を持つため、ここでも“破魔の紋章”が有効となる。破魔を使えば、一度に1000近いダメージを与えることができる。これを4~5発打てればもう楽勝。早ければ2ターンほどで倒すことができる。強力な全体攻撃に注意をはらえば良いだけなので、回復を行えるものは回復に徹し、破魔の攻撃を行えるものだけ攻撃していくれば問題ないだろう。

VS ネクロード

DATA
LV: 50
HP: 4500
弱点: 聖
所持金: 70000



STEP 14

ネクロード死す

パーティメンバー



同行者



STEP 15

ティント解放

パーティメンバー



同行者



主人公たちとの戦闘に負けたネクロードだったが、往生際が悪く最後まで逃げ続けようとする。しかし、カーンの作った結界によって、逃げることは不可能。何とか命だけは助けてもらおうと、月の紋章をシエラへと返す…。が、家族や友人を失ったピクトールと星辰剣の力により、ネクロードは今度こそ本当に命を落とすことになる。これにより、ティントに再び人々の姿と、活気が戻るのであつた。

集う宿星たち



ジェス

DATA ▶ P.196

戦争イベントのみ参加。「みやぶる」があるものの、即戦力とまではいかない。

ハウザー

DATA ▶ P.205

戦争イベントでは、騎馬能力があるので重宝する。戦闘能力に關しては力の値が高い。

マルロ

DATA ▶ P.213

戦闘には一切参加せず。そのくせ本拠地においても、何の役割も果たさない。

ロウエン

DATA ▶ P.219

紋章が一つしか装備できないため、戦闘では今一つ。戦争イベントでの乱戦は使える。

コウユウ

DATA ▶ P.194

ロウエン、ギジムとの三位一体「山賊攻撃」が行えるものの、見返りは少ない。

ギジム

DATA ▶ P.190

3兄弟そろって使いにくい。紋章の装備数の少なさは、やはり致命的。



FREE EVENT 8

2匹の巨大タコと遭遇

パーティメンバー



同行者



アビスボアとルロラディアを仲間にするには、ネクロードを倒してティント市を解放する必要がある。なおかつ、「さきみみの封印球」を持っていること。この条件がそろっていれば、ティントの坑道にもぐり目的の場所まで進もう。目標地点に近付くと、封印球が輝き出すので、そのまま使えば、アビスボアが仲間になる。あとは、再び坑道を出て、同じ動作を繰り返せば次いでルロラディアも仲間に。



集う宿星・仲間たち

アビスボア

DATA ▶ P.185

バドとの「モンスター使い攻撃」は、かなり使える。が、パーティでは2人分スペースが必要。

ルロラディア

DATA ▶ P.220

アビスボアとの「ダブルクラーケン攻撃」は、前列にしか効果がないため使う価値はない。

FREE EVENT 9

クラーケンの赤ちゃん!?

RETURN 本拠地 [MAP P.74]

パーティメンバー



同行者



アビスボアヒルロラディアを仲間にしたら、本拠地の船着き場に行ってみよう。1匹の小さなタコが主人公の姿を見て、その場を走り去ってしまう。ここでしつこくこのタコの後を3度追いかけてみよう。すると、最後にそのタコに近付こうとした時、アビスボアヒルロラディアが突如地面から出現して、雄叫びをあげだすのだ。この叫びを聞いた小ダメは安心し、逃げるのをやめる。そして主人公に心を開き、仲間となってくれる。なお、108星には加わらない。



集う仲間たち

チュカチャラ

DATA ▶ P.220



アビスボアヤルロラディアと比較すると、体格差のためか圧倒的に弱い。

FREE EVENT 10

男同士の約束

RETURN ティントへの山道 [MAP P.143]

パーティメンバー



同行者



竜口の村から虎口の村へと続く山道の途中で、ゲオルグという名の男を仲間にすることができる。まずは話しかけ、「あんた誰…」→「本当…」か「お金は…」を選択と契約を交わし仲間になってくれる。「どうして…」→「本当…」か「お金は…」でも大丈夫。この戦いが終わるまで、主人公のために剣をふるうことを誓い、その代償にこの戦いを最後まであきらめないよう主人公に言ってくる。頼もしい男なので、ぜひ仲間に引き込んでおきたい。



集う宿星たち

ゲオルグ・プライム

DATA ▶ P.193



能力の高さは申し分なし。戦争イベントでも活躍してくれる。主要メンバーにオススメ。

FREE EVENT 11

坊主との力比べ

RETURN サウスウインドウ市 [MAP P.66]

パーティメンバー



同行者



サウスウインドウ市の市舎前に、以前からずっと立っていたガンテツ。彼はティントでネクロードを倒した後に訪ねれば仲間になる。まず彼に話しかけ、現れる選択肢で「実は…」を選ぶ。すると力比べになるので、それに勝利すれば仲間になる。力比べで勝つには、パーティメンバーが重要なってくる。パーティにいるキャラの「力」の能力、これの合計が430以上になっていれば勝利することができる。メンバーを選別してから行こう。



集う宿星たち

ガンテツ

DATA ▶ P.190



力比べを希望してくる割には、力の能力は低い。紋章を3つ装備できるのが強み。

旅の道しるべ

ティントの助力。戦いは最終局面へ

多くの人々を苦しめたネクロードが死に絶え、ティント全域には安堵の空気が流れ始める。ハイランド王国とはあまり関係のなかったネクロード退治であったが、結果としてティントと同盟を結ぶという大きな成果を上げることになった。これにより、自軍はかなりの戦力を増強。王国軍とともにに戦えるほどの力を手に入れたのであった。



第七章

本拠地
▼
本拠地

新同盟軍の進撃
さらにティント市と同盟を結んだことにより、
新同盟軍には王国軍と匹敵しうる軍事力が集結。
一気に攻めに転じる
グリンヒル奪回作戦がはじまつた。

Event Flow Chart

EVENT 1
P.158

本拠地
ボス ルシア
戦争 vs 王国軍
戦争 vs 王国軍

MAP [P.74]

グリンヒル市

MAP [P.103]

グリンヒルの森
ボス ルシア

MAP [P.107,109]

グリンヒル市

MAP [P.103]

ボス ボーンドラゴン

EVENT 2
P.161

本拠地

MAP [P.74]

グリンヒル市

MAP [P.103]

FREE EVENT 1.2 P.161,162 仲間 ヒコ/ジュド

クスクスの街

MAP [P.65]

FREE EVENT 3 P.162 仲間 テッサイ

ティント市

MAP [P.146]

FREE EVENT 4 P.162 仲間 アルバート

ティントの坑道

MAP [P.148]

FREE EVENT 5 P.163 仲間 メイサース

ラダトの街

MAP [P.78]

FREE EVENT 6 P.163 仲間 ヴァンサン

コロネの街

MAP [P.63]

FREE EVENT 7 P.163 仲間 ゲンシュウ

風の洞窟

MAP [P.68]

FREE EVENT 8 P.163 仲間 ベジョメルガ

グリンヒル市

MAP [P.103]

戦争 vs 王国軍

ミューズ市

MAP [P.41]

ボス ゴールドウルフ

本拠地

MAP [P.74]

第八章へ

EVENT

グリンヒル奪回

ティントの協力により、王国軍と対等に戦えるところまできた主人公たち。

防戦から一転、王国軍が集結するグリンヒルへと攻め込む。

STEP 1

本拠地に忍び込む影

RETURN 本拠地 [MAP P.74]

パーティメンバー



同行者

本拠地の1階では、シーナが主人公のことを見守っている。一緒に広間へと向かうと、シュウは現在の状況を話し、グリンヒルに攻め込むことを提案してくれる。ここで選択が現れるが、どれを選んでも、ひとまず自室で休むことになる。その後、夜になってから本拠地の仲間たちと会話をすることで自室に戻ってくると、ルシアという女性が待ち伏せをしている。ここでも選択が現れるが、どちらを選んでも、ルシアとの戦闘が始まる。



BOSS MONSTER 攻略

VS ルシア

1対1の戦い。防具の装備はしっかりと

ルシアは炎の属性攻撃を多用してくるので、最低でも"炎のエンブレム"を1つは装備させておこう。これで相手の攻撃を半減させることができるはずだ。後は強力な魔法攻撃で大ダメージを与えていくか、地道に直接攻撃で体力を削っていくべきだ。一応、倒さずとも5ターン経過すれば自動的に戦闘は終了するようになっている。戦闘終了時に現れる選択は、どちらを選んでもルシアは逃げ去っていく。

DATA
LV:49
HP:1500
弱点:なし
所持金:20000



STEP 2

作戦の選択

RETURN 本拠地 [MAP P.74]

パーティメンバー



同行者

ルシアの襲撃を受けた翌朝、広間へと行くと、グリンヒル解放作戦が始動する。今回の作戦は、軍を2つに分け、まず一方が、ミューズとグリンヒルとの国境でミューズからくる王国軍を退ける。その間に、もう一方がグリンヒルを攻め落とすという作戦。それを統率する役目として、アップルが本拠地に残り、2つの軍からくる知らせを待つことになる。「よし…」を選んだあと、主人公はどの部隊に行くか選択を迫られる。



SELECT CHECK

選んだ選択肢で、戦争の内容が変化

「ビクトール…」を選ぶと、国境で王国軍を退ける戦いとなり、ジョウイと戦うことになる。「キバ…」を選ぶと、グリンヒルを攻めることとなり、敵軍を全部蹴散らすことで勝利を得る。「ここで…」を選ぶと、戦争はなし。そのかわり、広間でみんなの報告をずっと待ち、ときどき現れる選択で、指示を与えていくことになる。



WAR EVENT.9

同盟軍 VS 王国軍

PLACE グリンヒルとマチルダ騎士団領との国境

グリンヒル奪還に向けて

「キバ将軍と……」を選択すると、『グリンヒルとマチルダ騎士団領との国境』での戦闘となる。戦闘の目的は、王国軍の支配するグリンヒルを取り戻すことだ。しかしグリンヒルには王国軍の新将軍ユーバーが布陣されており、苦戦は必至。3つの中ではもっとも難易度の高い戦争である。



戦術

グリンヒルにいるユーバーを倒す

ユーバー、ルシアを筆頭に、徹底してグリンヒルを守り抜こうとする王国軍。まずは、ユーバー以外の兵（王国兵、カラヤ族）を完全に片づける。あとは、全軍でルシアの周りを取り囲み、遠距離攻撃や直接攻撃を駆使して、何とか1ダメージを与えよう。成功すると、ルシアは体力を回復させるためいったん後方に下がる。あとは、この隙に素早く仲間を移動させて、グリンヒル内のユーバーを倒そう。

●ユニット一覧

チーム名	攻撃力	防御力
ユーバー	16	12
ルシア	12	12
カラヤ族（歩兵）×2	10	3
王国軍（歩兵）×3	8	5
王国軍（魔法）×1	9	3
王国軍（弓兵）×1	7	4

同盟軍 VS 王国軍

PLACE グリンヒルとミューズの国境

ジョウイとの戦闘

「ピクトールに同行する」を選択すると、『グリンヒルとミューズの国境』で戦うことになる。この戦闘の目的は、グリンヒルを攻め落とすための時間を稼ぐこと。戦争イベントを何ターンで終了させようが、ストーリーには影響しないので気にせずに戦っていこう。



戦術

ジョウイに攻撃を集中させる

早期決着をつけたいなら、全軍でジョウイの部隊だけを攻撃して2ダメージを与えよう。ジョウイの部隊にはクリティカルの特殊能力があるので、直接攻撃よりは遠距離攻撃で攻めた方が良い。安全に勝利したいなら、7ターンの間何もせずに、ひたすら騎兵だけを繰り返していくればOK。途中でシード（3ターン目）とクルガン（5ターン）が現れるが、ジョウイ→シード→クルガンの順に退却し、戦争が終了する。

●ユニット一覧

チーム名	攻撃力	防御力
ジョウイ	13	11
クルガン	7	9
シード	8	8
王国軍（騎馬）×3	8	5
王国軍（魔法）×3	9	3
王国軍（騎馬弓）×3	7	4

イベント終了条件

『グリンヒルとマチルダ騎士団の国境』での戦争イベントは、ユーバーの部隊を倒せば勝利となる。『グリンヒルとミューズの国境』で行われる戦争イベントは、ジョウイを倒す、または7ターンが経過するのを待てば、敵軍が撤退して戦争終了となる。

STEP 3

裏道を通って市内へ

RETURN グリンヒルの森 [MAP P.107,109]

パーティメンバー	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE
同行者		

第1次作戦が成功すると、次はグリンヒルに進入することになる。ただし、市門が堅く閉ざされている上、その門を壊そうとすると矢が飛んでくるため攻略が難しい。そこで、テレーズが知っている抜け道を通って忍び込むことに。抜け道から少人数で進み、中から市門を開けようという作戦だ。そして一行のために、その抜け道へとテレーズ自ら危険をかえりみず案内してくれるという。



STEP 4

立ちはだかるルシア

抜け道をひた進み、王国兵との2回目の戦闘があった場所を奥へと行くと、そこにルシアが主人公のこと待っている。その場で、ルシアはカラヤ族の族長キヌアの娘という素性を明らかにし、主人公たちに戦いを挑んでくる。しかも、今度の戦いでは、ルシアは本当の力を出してくる。この戦いに勝利することができると、ルシアが主人公たちを狙う理由と、テレーズを恨む理由を話してくれる。



BOSS MONSTER 攻略

VS ルシア

全体魔法攻撃に注意

一本拠地で1対1で主人公と戦った時と違い、かなり強力な攻撃をしてくるルシア。サコ敵も3人登場するので、まずは全体攻撃でサコを一掃するように。気をつけておきたいのはルシアが2回攻撃できる点。火の全体魔法を連続で唱えられると瀕死の状態に陥ってしまう。完全ではないが、水の紋章の「守りの霧」を使い、魔法を防御していこう。また回復要員はできるだけ多くして戦いに望むべきだ。

DATA
LV:54
HP:4700
弱点:なし
所持金:30000



STEP 5

グリンヒル市内でのボス戦

RETURN グリンヒル市 [MAP P.103]

ルシア戦が終わって抜け道を進むと、やがて見覚えのあるグリンヒル市内へとやってくる。まずは学院を通って、市内の方角へと進んでいこう。この時、街の入り口のところに、体力を回復してくれる少女と、セーブを行ってくれる兵士がいる。ここで必ず回復＆セーブを行い、街で王国兵との戦闘が2回行われたら、再び戻ってきて回復＆セーブを行おう。街の入口へと進むと、ユーバーが現れて、ボーンドラゴンをけしかけてくる。



BOSS MONSTER 攻略

VS ボーンドラゴン

おすすめはやはり破魔の紋章

火、闇、刃に強く、雷を無効化するボーンドラゴンは、風、聖、盾に弱い。そこでオススメなのが、ネクロード戦でも重宝した“破魔の紋章”。破魔の魔法を1回使うだけで、1000近くものダメージを与えられる。弱点を突ける破魔と風の紋章を持つキャラを2人以上入れておきたいところだ。また、全体に400近くのダメージを与える全体攻撃をしつくるので、回復要員は可能な限り入れておくこと。

DATA
LV:56
HP:8900
弱点:風、聖、盾
所持金:100000



EVENT

ミューズで待ち受ける恐怖

ついにグリンヒルの解放に成功した新同盟軍。

この勢いにのって次はミューズを取り戻すべく、行動を開始するが……。

STEP

1

信頼回復



ボーンドラゴンを撃破し、やっとのことで王国兵からグリンヒルを奪い返した新同盟軍。街の市民は、自由になれるごとにうれしさと、テレースが再びグリンヒルに戻ってきてくれた喜びで、大騒ぎをしていた。しかし、喜んでいたのも束の間、フィッチャーが「至急、本拠地に戻られよ」との伝令だけ言い残して、慌てて本拠地へ戻っていくのであった。これを聞いた主人公たちも、キバとともに早急にグリンヒルをあとにする。



FREE EVENT

1

痴話喧嘩する男



アンヌリーを仲間にした後、グリンヒルの宿屋に立ち寄ると、一組の男女がなにやらもめている。この現場に近付くと会話の選択が起るので、「あの、アンヌリーってもしかして…」を選ぼう。すると、男はアンヌリーの無事を喜んだあと、主人公の仲間になってくれる。ちなみに「…………」を選択すると、会話が進展しない。

RETURN グリンヒル市 [MAP P.103]

集つ宿星たち



ビコ

DATA ▶ P.208

戦闘には参加しない。本拠地で話しかけると、アンヌリーとともに演奏を披露する。



ビコ
「ち、ちがうよ、メイリ。
よく聞いておくれ、アンヌリーってのは
おれの大害な……」



メイリ
「ひどい！ひどい！ひどい！！
妹みたいにかわいがってるのね、
その女を！！！」

FREE EVENT 2

粘土を探す彫刻家

RETURN グリンヒル市 [MAP P.103]

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE
同行者		

グリンヒルでは、ピコ以外にもう1人仲間を増やすことが可能。グリンヒルの校舎内、中央右にある部屋（鍛冶屋のマークがあるところ）で、彫刻家の先生ジードが「いいアイデアがひらめいた」と喜んでいる。しかし、そのためには粘土が必要らしいのだ。そこで、ジードのために、森の村までお使いに行ってあげよう。森の村の奥にいる老人に話しかければ粘土がもらえるので、それを持って再びジードを訪ねてみると…お礼に仲間になってくれるのだ。



集う宿星たち



DATA ▶ P.198

本拠地で話しかけると、守護神の像を作ってくれる。守護神を作れば1度だけアイテムが入手できる。

ONE POINT

武器レベルを15まで上げられるハンマー

テッサイを仲間にした後（下記参照）、ジードと同じ部屋にいる鍛冶屋のたまご（生徒）に話しかけてみよう。すると、「自分には使いこなせないみたいだから、これをあげる」と、武器レベルを15にまで鍛えることができる“シルバーハンマー”をプレゼントしてくれる。忘れずに取っておくように。



FREE EVENT 3

星辰剣に惹かれる男

RETURN クスクスの街 [MAP P.65]

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE
同行者		

グリンヒルの解放に成功したら、ピクトールを連れてクスクスの街の鍛冶屋を訪ねてみよう。すると、いつも留守だったテッサイが店に戻ってきてる。話しかけてみると、何やら「竜王剣や星辰剣のような伝説の剣を、自らの腕で鍛えてみたい」というのだ。この話を聞いたピクトールは、「そんないたいそうな剣ではない」と言うのだが、テッサイ自ら仲間に入れてくれと頭を下げる。ここで「いいよ」と答えば仲間に加わる。



集う宿星たち



DATA ▶ P.201

本拠地で鍛冶屋を開く。ハンマーを渡すことで、武器レベルを最大16まで鍛えてくれる。

FREE EVENT 4

楽隊最後のメンバー

RETURN ティント市 [MAP P.146]

	FREE	FREE
FREE	FREE	FREE
同行者		

ティントの防具屋で働いているアルバートという男に、アンネリーとピコを仲間にした後で話しかけてみよう。何でも、旅の資金が貯まつたので、仲間のアンネリーとピコを探す旅に出る間際だという。この話を聞いた後、会話の選択が起るので「アンネリーなら…」と答えるよう。「奇遇だね」と言って、仲間にってくれる。逆に「うん、がんばってね」を選ぶと、アルバートは旅に出てしまい二度と仲間にできなくなってしまうので要注意だ。



集う宿星たち



DATA ▶ P.186

戦闘には参加せず。本拠地で話しかけると、アンネリーとピコとともに曲を演奏してくれる。

FREE EVENT 5

修業を続ける大魔術師

RETURN ティントの坑道 [MAP P.148]

パーティメンバー	FREE	FREE
	FREE	FREE
同行者		

ティントの坑道内で、修業を続ける1人の魔導師がいる。城レベルが3以下の状態で話しかけても、「すまぬな。今は弟子をどうることにしているのでな」の一点張りで、仲間になってくれなかった。しかし、城レベルを4の状態にしてから「仲間になってください」と頼めば、「修業の成果を試す時が来た」と主人公たちに力を貸してくれるのだ。

集
つ
宿
星
た
ち

メイザース

DATA ▶ P.214

魔法使い系のキャラはロックかコイツであります。スピードの低さが欠点だが、魔法の威力は絶大である。

FREE EVENT 6

バラの似合う2人の紳士

RETURN ラダトの街 [MAP P.78]

パーティメンバー	FREE	FREE
	FREE	FREE
同行者		

ラダトの街の川のほとりで1人寂しそうに立っている男を見かけたことがあるだろう。実は、パーティメンバーにシモーヌ・ベルドリッヂを入れて話しかけると、ヴァンサンとシモーヌの2人のキザな男たちの友情を確かめあうイベントが発生する。あとは、彼らの話を最後まで聞いていれば、自動的にヴァンサンが仲間になってくれるはずだ。

集
つ
宿
星
た
ち

ヴァンサン・ド・ブル

DATA ▶ P.187

シモーヌとの“ナルシーアクション”的使い勝手はそこそこ。技の能力値はそこそこ高いが、あえて使う価値はない。

FREE EVENT 7

剣豪を引き込むには

RETURN コロネの街 [MAP P.63]

パーティメンバー	FREE	FREE
	FREE	FREE
同行者		

コロネの街の船着き場では、侍らしき剣豪が海を眺めているので、「仲間になってください」と話しかける。すると、「そなたの武器を見せてくれ」と言われるので、「はい」と答える。この時パーティの誰か1人の武器レベルが14以上だと仲間に。なお、武器はジュドを仲間にし(P.162参照)、シルバーハンマーを渡して鍛えてもらえばいい。

集
つ
宿
星
た
ち

ゲンシュウ

DATA ▶ P.193

戦闘能力は平均よりやや高め。もう少し早く仲間に加わっていれば、わりと戦力になったのだが…。

FREE EVENT 8

ユーバーを追う謎の黒騎士

RETURN 風の洞窟 [MAP P.68]

パーティメンバー	FREE	FREE
	FREE	FREE
同行者		

風の洞窟の奥深く(星辰剣と対決した場所)に行くと、1人の黒衣の騎士がユーバーを探していることがわかる。男に近付くと、主人公のことを知っていたらしく、「仲間になってください」とお願いするだけ、「目的にかなう間は、おまえの力となろう」と言って、仲間に加わってくれる。驚異的な力を誇るだけに、絶対に仲間にしておこう。

集
つ
宿
星
た
ち

ベシュメルガ

DATA ▶ P.211

能力の高さは折り紙付き。特に戦争イベントで、補助攻撃力+3に騎馬能力は使える。文句なしに即戦力。

STEP 2

ルシアを追跡

RETURN グリンヒル市 [MAP P.103]



ゴルドー率いるマチルダ騎士団が、王国軍に和解を申し出てしまったことを知る主人公たち。アップルの作戦により、一行はこの隙にミューズに攻め入ることを決める。ここで選択を迫られることになるが、ミューズにいかなければストーリーは進まない。その後、一行は拠点となるグリンヒルへ向かい、そこでルシアの後ろ姿を見ることになる。主人公とナミは彼女のあとを追って、抜け道へと行く…そこにはジョウイが待っていた。



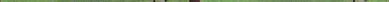
WAR EVENT.10

同盟軍 VS 王国軍

PLACE ミューズ攻略

カラヤ族の決死の抵抗

もう昔のようには戻れないことを感じた主人公は、仕方なくジョウイの率いる王国軍と戦うことを決める。王国軍は族長ルシアを盾にし、ミューズを包囲するように守っている。だが、同盟軍の力に押され、王国軍は撤退する。しかし、ルシアとカラヤ族が最後の抵抗を試みるのだった。



戦術

1部隊ずつ確実に倒していく

この戦争イベントでは、同盟軍は16部隊も出撃できるため、それほど苦労はしないはず。主力となる部隊は、魔法を使えるルックやメイザース。成功率が高く、遠距離（3マス先まで）にいる敵を攻撃できるので、確実にダメージを与えられる。また“クリティカル”を持った部隊を前衛に出し、盾としての役割をさせればさらにベター。ポイントはあらかじめ部隊変更で、これらの特殊能力を持った部隊に“騎馬能力”を入れておくことだ。

●ユニット一覧

チーム名	攻撃力	防御力
ジョウイ	13	11
クルガン	12	14
シード	15	12
ルシア	12	12
王国軍（騎馬兵）×2	8	5
カラヤ族×3	10	3

イベント終了条件

ルシア、カラヤ族の部隊を全滅させる

STEP 3

怪しい影の正体

RETURN ミューズ市 [MAP P.41]



カラヤの族長ルシアを倒し、ミューズに入ることに成功した一行。街の中央にある市庁舎に行くと、同盟軍兵士が「何か怪しい影を見た」と報告してくる。怪しい影…!? 一行は市庁舎内を調べようと中に入ると……「ば、化け物!!」という悲鳴とともに同盟軍兵士が次々と逃げ出していく。いったい何が起きたのか—奥のほうを見てみると、なんとそこには金色の姿をした巨大な狼が、主人公たちに牙を向けて待っていたのである。



BOSS MONSTER 攻略

VS ゴールドウルフ

魔法より打撃重視で戦え！

ゴールドウルフはすべての魔法に耐性があるため、ひたすら打撃で攻めていくほうが効率よくダメージを与えられる。HPはそれほど高くないので、攻撃力の高いキャラが数人いるなら、「おまかせ」だけでも倒せるだろう。ただし、ゴールドウルフは非常に攻撃力が高いので、攻撃をくらったらすぐに回復すること。最低でも前衛のキャラは、常に200以上のHPを保っておかないと危険だ。

DATA
LV: 49
HP: 3500
弱点: なし
所持金: 10000

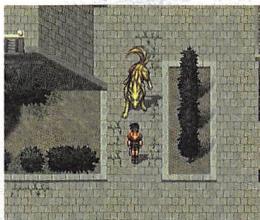


STEP 4

獣の紋章の眷族



ゴールドウルフを倒すと市庁舎の外からまたも同盟軍兵士の悲鳴が…。慌てて市庁舎から出てみると、なんと街の中はゴールドウルフだらけ。倒しても倒しても復活するゴールドウルフに、主人公たちはミューズからの脱出を決める。レックの話によれば、あの狼たちは「獣の紋章のしもべ」らしい。あのルカ・ブライトがミューズ市民の血を必要としていたのは、獣の紋章の封印を解くためだったのだ。そして一行は為す術もなくミューズを脱出する。



STEP 5

紋章の封印されし力

RETURN 本拠地 [MAP P.74]



本拠地へと命からがら戻ってきた主人公たち。4階ではシウがキバ将軍と次の作戦について打ち合わせをしているところだった。シウはキバ将軍に「元ビクトールの砦にオトリとして攻め込んでほしい」と頼み、キバ将軍もこれを快く引き受けてくれる。このやり取りの後にシウに話しかけると「今こそマチルダに攻め込むべきです」と進言される。ここで「たたかおう…」を選べば、大広間に全員が終結、それぞれの意気込みを聞かされることになる。いざ、出陣——。と、その時、レックナートが現れた。



ONE POINT

108星が集まっていると
この時点までに108星をそろえていると、レックナートが主人公の輝く盾の紋章の封印を解いてくれる。これによりレベル4の魔法“ゆるす者の印”が使えるようになる。なお、108星がそろっていない場合には封印は解けない。

旅の道しるべ

108星ついに集結。戦いの行方はいかに…

王国軍との激戦の末、グリンヒルを奪還。そして108星も集結し、同盟軍と王国軍はいよいよ最後の戦いへと突入する。そう、すべてはあのジョウイとの脱出から始まった…。あれから時は流れ、新たな仲間との出会い、ルカ・ブライトの死、ジョウイの王座就任…と、さまざまな出来事が起きた。果たして主人公は自ら運命を切り開くことができるのだろうか？



第八章

本拠地
▼
本拠地

戦いの果てに待つ、ひとつの結末

いよいよ王国軍との戦いは最終局面へと向かう。両軍とも、まさに死力を尽くしての大決戦。今ここに、長く悲しき争いが終焉を迎えるよつとしていた。

Event Flow Chart

• EVENT
P.167

本拠地

MAP [P.74]

戦争 vs 王国軍&マチルダ騎士団

グリンヒル市

MAP [P.103]

ロックアックス城内

MAP [P.168]

ボス ゴルドー

本拠地

MAP [P.74]

戦争 vs 王国軍

ミューズ/ハイランドの関所

戦争 vs 王国軍

サジャの村

MAP [P.180]

皇都ルルノイエ

MAP [P.173]

ボス ルシア

一騎打ち ハーン

ボス クルガン/シード

ボス シルバーウルフ

本拠地

MAP [P.74]

キャロの街

MAP [P.34]

天山の峰

FREE EVENT 1 P.180

エンディングへ

EVENT

最後の戦い

すべての108星が揃い、右手に宿された"輝く盾の紋章"の封印をレックナートに解いてもらった主人公は、最後の戦いへ向けて旅立つのだ。

STEP 1

キバ将軍の見送り

RETURN 本拠地 [MAP P.74]



翌朝、ナミに起こされた主人公は、本拠地の入り口でキバ将軍を見送ることにする。キバ将軍は息子クラウスに「おまえのような息子を持って、鼻が高いぞ」と、そしてクラウスも「父上は誇りでした」と、お互いに親子の絆を確かめ合うように会話を交わすのだった。そしてキバ将軍の見送りが終わり、主人公はシュウの待つ広間へと戻る。シュウはこの大きな賭けに勝つために、主人公たちをマチルダ領内へ向かわせるのであった。



WAR EVENT.11

同盟軍 VS 王国軍 & マチルダ騎士団

PLACE マチルダ攻略



戦術

守りを固めて迎え撃て

とにかく王国軍のほうが強いと感じる戦争イベント。一定ターン数を越えれば、シュウの作戦により勝利することができる。下手に攻めて全滅するよりは、守りを固めておきたい。また、背後からクルガンが現れるので、防御力の高い部隊を先に出現位置（画面左下）に移動させておくことも忘れない。魔法の使える部隊以外は攻めない、これが勝利へのポイントだろう。

●ユニット一覧

チーム名	攻撃力	防御力
ジョウイ	13	11
シード	15	12
ユーバー	16	12
ゴルドー	9	12
王国軍（弓兵）×3	7	4
王国軍（騎馬兵）×2	8	5
マチルダ騎士団×2	7	6
●援軍		
クルガン	12	14
王国軍	8	5

イベント終了条件

一定ターン数を越える

STEP 2

ロックアックス城へ

RETURN グリンヒル市 [MAP P.103]



バーバラ、レオナなどの見せかけの部隊を使ったシュウの作戦は見事に成功。何とか王国軍を撤退させることができた。続いての目的はゴルドーの居城であるロックアックスを攻め落とすこと。シュウの作戦によると、ハウザー、リドリー、テレーズの部隊で敵軍を誘い出し、敵がいなくなったそのスキにロックアックス城に乗り込むのだ。そして城に掲げてある旗を燃やし、同盟軍の旗を掲げれば確実に攻め落とせると言う。



MAP DATA



DUNGEON

ロックアックス城内

マチルダ騎士が集結する巨城
ゴルドー率いるマチルダ騎士団が統括するロックアックスの城。
城内は限りなく広大で、かつ複雑に入り組んでいる。

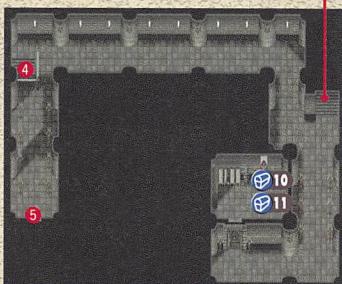


ROUTE GUIDANCE

宝箱のアイテムはすべてGET

ロックアックスの宝箱の中にはレアアイテムもいくつか眠っている。ロックアックス解放後にはさらに貴重なアイテムが3つ手に入るの
で、ルルノイエを攻める前にゲットしよう。

ロックアックス城へ P.114



ITEM

7 金の首輪
 8 特効薬
 9 炎のフルヘルム
 10 ドラゴン設計図4
 11 白馬設計図4
 12 雷鳴の封印球
※騎士に話しかける
 13 レンビ37
※本棚を調べる
 14 大地の鎧

BOSS

ゴルドー⁺
 ANALYSIS P.170
 DATA→P.270



※12、13、14はロックアックス解放後 (P.171) に入手できる。



STEP 3

2人が戦う理由

ロックアックス城へ乗り込むことに成功し、最上階近くまで来た主人公たち。ここで追っ手をくい止めるため、パーティの仲間が外れ、最上階へは主人公とナナミの2人で向かうことになる。最上階へ着くと、そこにはなんとジョウイが待っていた。剣を抜くジョウイ。そして、戦いの意味を悲しげな声で問うナナミに、「運命だった…」と小さな声で答える。戸惑いを隠せない主人公に、ついにジョウイの剣が…。



STEP 4

ナナミ撃たれる

主人公とジョウイとの勝負が始まろうとしたその時、背後からゴルドーが現れる。2人を倒せばすべては自らの手に…そう考えたゴルドーは、2人を狙って矢を放つよう部下に命令…。それに気付いたナナミが、主人公とジョウイの前に立ちふさがる。「ナナミ!!」。とっさに姉をかばった主人公だが、その時、最後の弓矢が、非情にもナナミの胸を貫いたのだった。

SELECT CHECK

必ず選択肢を選ぼう

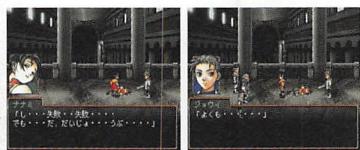
ナナミが撃たれる直前に「あぶない!!」と「ナナミ!!」という選択肢が一瞬現れる。この時選んだ行動で、後の展開が大きく変わってくるので、直前の旅の封印球でセーブしておくといいだろう。



STEP 5

幼なじみの復活

矢に射抜かれて2人の前に倒れ込むナナミ。いつも元気なナナミは2人を心配させまいと、ここでも「だ、だいじょうぶ…」と強がるが…。そこにゴルドーがマチルダ騎士を引き連れて歩み寄り、2人を生きものにしようと襲いかかってきた。主人公とジョウイは怒りに身を震わせ、協力してゴルドーに立ち向かう。だが、ナナミの命は…、そして2人はこのまま戦いを終わらせることができるのだろうか？



BOSS MONSTER 攻略

協力攻撃や紋章の力をうまく活用せよ!

ゴルドー戦は主人公とジョウイの2人だけの戦いとなる。まずは“おさなじみ攻撃”を使って、マチルダ騎士を倒してしまおう。ゴルドー1人になったら、主人公は“ゆるす者の印”を、ジョウイは“どん欲なる友”を使って、できるだけ多くのダメージを与えていきたい。もちろん全体魔法をくらったら主人公の“大いなる恵み”で回復。とにかく紋章メインで戦えば、負ける相手ではないだろう。

VS ゴルドー

DATA
LV : 59
HP : 4500
弱点:なし
所持金:90000



STEP 6

最後のお願い



ゴ尔ドーを倒し、すぐにナナミの元へ駆け寄る2人。ナナミはジョウイの姿を見て安心するが、今にもその命が尽きようとしている。だが、ジョウイはナナミの願いを聞いてはくれず、2人を置いてその場を去ってしまう。この後、ナナミはまるで自分の命があと少しということがわかっているのか、主人公に「お姉ちゃん…って呼んで…」と最後のお願いをする。そしてナナミはそのまま意識を失うのであった。



STEP 7

ナナミの生死



ナナミが意識を失った直後、シュウと医師のホウアンが駆けつけ、まだ息のあるナナミを連れて本拠地へと戻ってくることになる。医療室で手当をするホウアン、そしてその部屋の前で待つ主人公たち。果たしてナナミは助かるのだろうか？ とその時、ナナミの手当を終えて、ホウアンが部屋から出てきた。絶対に助かるはずだ…そう信じていたみんなの願いとは裏腹に、ホウアンから出た言葉は…。



[RETURN 本拠地 \[MAP P.74\]](#)

ONE POINT

シュウが呼ばれた理由は？

シュウがホウアンに呼ばれる条件は、STEP.4でナナミが撃たれる時に選択肢を選択していることと、STEP.6でナナミの願いをきいてあげることが大きく関わっている。なおかつ、108星がそろって、輝く盾の紋章の封印を解いてもらっていることも、条件の1つ。以上の条件を満たしていれば、エンディングでシュウが呼ばれた理由がきっとわかるはずだ。



STEP 8

決着をつけるため出陣



最悪の事態にどうしていいかわからなくなってしまった主人公。ここで大広間に行くと、シュウが「今こそハイランドに攻め込み、争いの元を断つべきです」と、主人公にハイランド侵攻の命を下すよう進言してくる。悩む主人公が、結局シュウの進言を受け入れることにする…。一方、ハイランド王国も最後の戦いへ向けて、ジョウイが最愛なる人を捧げ、「獣の紋章」を呼び出す儀式を行っていた…。



STEP 9

アップルの訪問



その夜、アップルがシュウの部屋を訪れ、「わたしはシュウ兄さんの力になれないのですか？」と問う。だがシュウは何も答えず、代わりにテーブルの上におかれた3枚のカードから1枚だけをアップルに引かせる。そのカードに書かれていたのは「火」。シュウはそれだけ確認すると、けげんそうなアップルを帰らせる。1人になったシュウは「火」と書かれたカードをじっと見つめる。そして…最後の戦いへ挑む決意を固めたのだった。



STEP 10

シュウの捨て身の策

パーティメンバー



同行者



作戦も決まり、ついに皇都ルルノイエへ出陣することになった主人公たち。ここでシュウはビクトールと2人でレオン・シルバーバーグと戦うことになる。森の中で待機している2人に容赦なく攻めてくる王国軍。との時、王国軍を引きつけたシュウは森に火を放ち、レオン・シルバーバーグを道すれに相打ちを狙う。だが—成功したかに見えたこの作戦も、軍師レオン・シルバーバーグには効かず、結局逃げられてしまうのだった。



WAR EVENT.12

同盟軍 VS 王国軍

PLACE ルルノイエ工場侵入



戦術

距離をとって魔法で攻撃

王国軍は大将クラスの部隊が5つ。ユーバーは途中で撤退するが、それでも全滅させることは難しい。しかしひルルノイエへ進入すれば、王国軍の部隊が残っていても勝利となるので、ここはじっくりと攻めていこう。まず戦闘がはじまつたら部隊を全軍ルルノイエ付近まで移動。ここからはルックとメイサーの魔法、そしてツァイの“火炎槍”などをうまく使って王国軍を1部隊ずつ倒していく。騎馬部隊で一気に突入すればOKだ。



●ユニット一覧

チーム名	攻撃力	防御力
ハーン	12	16
クルガン	12	14
シード	15	12
ユーバー	16	12
ルシア	12	12
王国軍(歩兵) ×2	5	7
カラヤ族	10	3

イベント終了条件

ルルノイエへ部隊を突入させる

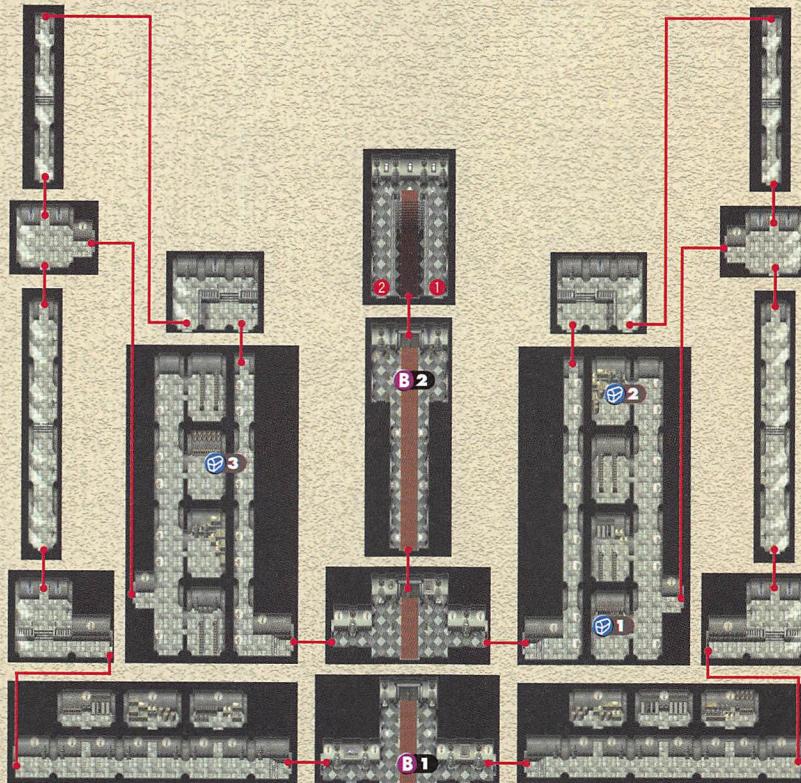
MAP DATA



DUNGEON

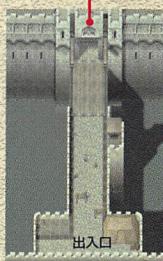
皇都ルルノイエ

同盟軍と敵対するハイランド王国の本城
ブライト王家が代々受け継いできたとてつもなく広い城。
現在は魔王ジョウイ・ブライトの居城である。



ROUTE GUIDANCE

特効薬を大量に持っていこう
マップを見てもわかるように、ルルノイエ内は非常に広く、迷いや
すい。しかも通路の途中には何人
もの王国兵が行く手を阻んでおり、
王座までたどり着くには時間がか
かる。最後の旅の封印球以外は体
力を回復できるポイントがないの
で、できるだけ回復アイテムは多
く持っていきたい。

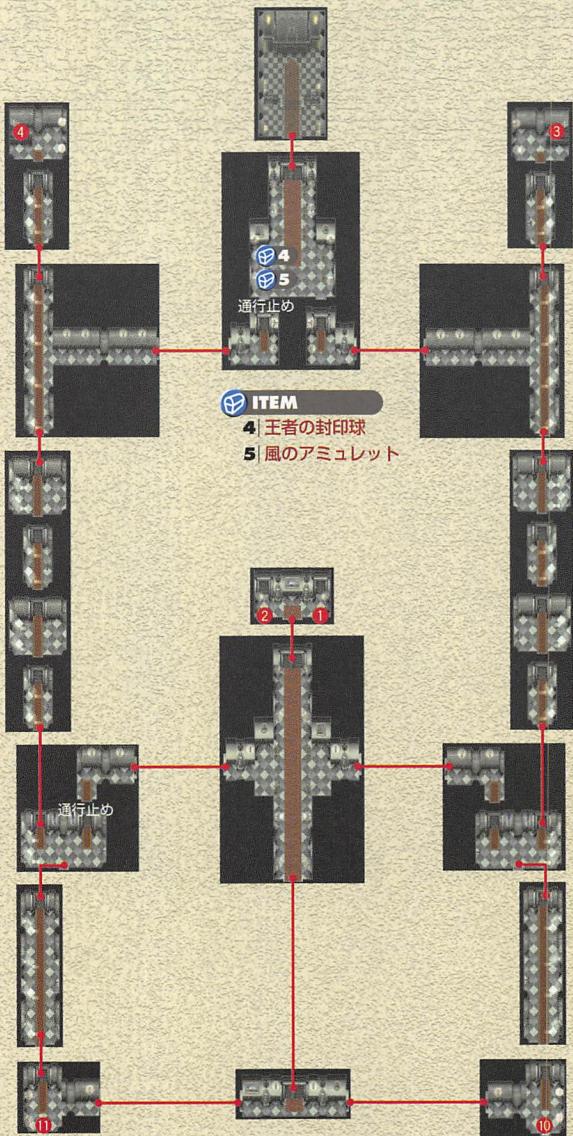


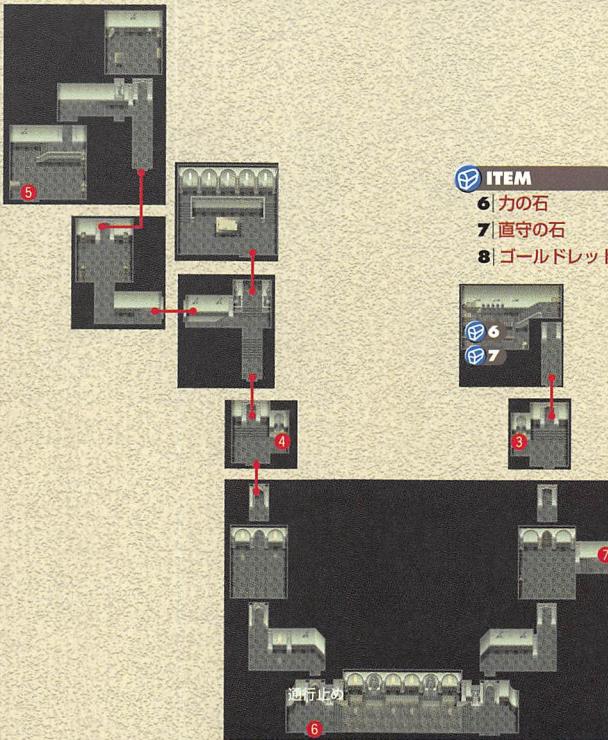
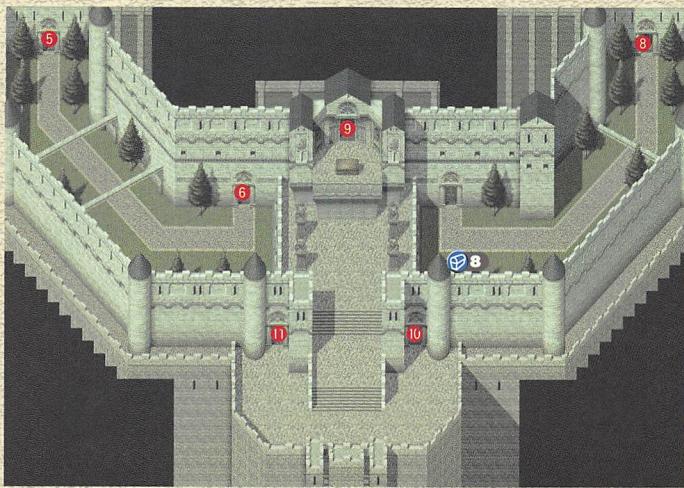
ITEM

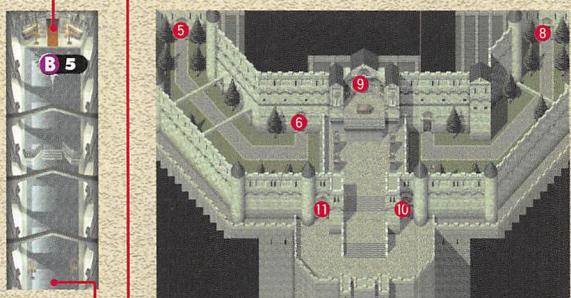
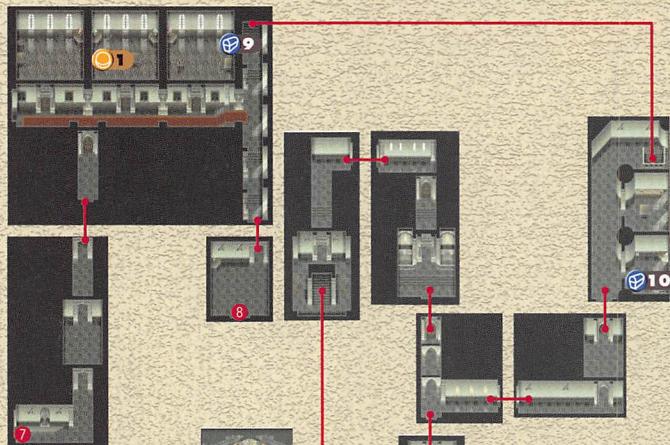
1 霧のローブ
2 天雷の札
3 怒りの封印球

B BOSS

1 ルシア
ANALYSIS P.177
DATA → P.271
2 ハーン
ANALYSIS P.178







ITEM

9 すりぬけの札
10 まどセット7

旅の封印球

2 *全員の体力と魔力

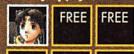
BOSS

3 クルガン
ANALYSIS P.178
DATA → P.271
4 シード
ANALYSIS P.178
DATA → P.271
5 シルバーウルフ
ANALYSIS P.179
DATA → P.271

STEP 11

皇都ルルノイエへ

パーティメンバー



同行者



ついにルルノイエまでたどり着いた主人公たち。ここを攻め落とせば、長き戦いに終止符を打つことができる。ここから最後の戦いへと突入するのだが、すぐに中に入るのは早計。外には出られないよう見えるルルノイエの入口だが、そのまま下へ向えば外に出られる。本拠地に戻れば、パーティをもう一度、変更し直すこともできる。



STEP 12

カラヤの族長

パーティメンバー



同行者



ルルノイエの中へと入ると、何度も主人公を襲撃したあのルシアが待ち受けていた。そしてカラヤ族の誇りをかけて、主人公たちに戦いを挑んでくる。このルシアを倒すと、テレイズが現れ、ルシアを説得。1度は斬りかかろうとしたが、テレイズの真摯な言葉に道をあけてくれたのだった。



ONE POINT

“炎のエンブレム”を装備しよう

ルシアは炎の全体魔法をかなりの確率で使う。1回で200以上のダメージを受けてしまうのでかなり痛い。だが、火の耐性のある“炎のエンブレム”を装備しておけば、なんと半分以下にまでダメージを抑えられる。本拠地の道具屋（売っていない場合は街道の村）で売っているので、必ず装備してから戦おう。

BOSS MONSTER 攻略

VS ルシア

大ダメージを与える魔法で攻める!

ルシアは1ターンで2回攻撃してくる上、火の属性の魔法を多用する。この全体魔法を2回連続でくらってしまうと、HPの低いキャラクターは一気に戦闘不能になってしまうこともある。“炎のエンブレム”を装備して対処しておくべきだ。また、こちらから攻撃する時は、敵単体に大ダメージを与える“雷の紋章”が非常に有効だ。パーティの残りHPに注意しつつ、ひたすら魔法でダメージを与えていく。

DATA
LV : 58
HP : 6500
弱点:なし
所持金:50000



STEP 13

ゲンカクのライバルだった男

パーティメンバー



同行者



先を急ぐ一行の前に、次に立ちはだかったのは第2軍将軍ハーン・カニンガム。かつてゲンカクのライバルだった男である。彼はゲンカクと果たせなかつた勝負を、その養子である主人公へと挑んでくる。その方法は一騎打ち。直前でHPを回復しておかなければ、1対1の勝負なだけにつらい戦いになるはずだ。なお、この一騎打ちに勝利すると、主人公とジョウイが宿す2つの紋章が、元は1つのものだったという話を聞くことができる。そして、その始まりの紋章こそ、争いを裁く力を持つというのだ。





主人公 VS ハーン

レベルを上げてから挑もう

ゲンカクの代わりに主人公と勝負のケリをつけたいというハーン。攻撃力が非常に高く、セリフから攻撃を読むこともなかなか難しい。レベルを上げ、正攻法で戦うしかないだろう。

主な一騎打ち時のセリフ

攻撃	ここは通さぬ・・・・ いつまでも、守ってはいられぬ。 それでは勝てぬぞ、少年！ 年老いたとはい、いまだ、この腕はおとろえぬぞ。 この手ごたえ・・・・ では、こちらの番だ。
防御	わしがたおせるか？ 少年。 よく見切った・・・これは、こちらもしんちようにしておまえの力を見せよ、ゲンカクの子!! 〇〇軍のリーダーしんちようだな・・・ さあ、次はどうする少年？ ふむ、もう一度打ち込むか？ くっ、問合を・・・・ ゲンカク・・・・良い息子をもった・・・・
捨て身	われらの残した、過去を断ち切る!! 我が剣の奥義・・・・ ならば、我が剣を受けきれると言うのか!!! では、これは受けられるか？ わが必殺の剣・・・ ほう、ならば今一度！ 良く見ておけ、少年!! ならば、もう我が一撃、受け止めてみるか！

STEP 14 シード&クルガン



ルシア、ハーンと、ハイランド王国の強敵をことごとく倒し、順調に進軍していく主人公たち。だが、玉座まではあと少しというところで、シードとクルガンに出会ってしまう。なお、ここで選択肢が出てくるが、「力ずくでも通させてもらう」を選ぶとすぐに戦闘に突入。「そこをどいてくれ」を選ぶと、シードとクルガンが主人公に戦うよう挑んでくる。ちなみに選択肢を3回すべて断つても、結局はシード、クルガンとは戦うことになる。

VS シード&クルガン

集中攻撃で回復する時間を与えるな！

シード&クルガンは、ここまでできたパーティなら普通に戦えば負ける相手ではない。戦闘が始まったら、まずシードよりも先にクルガンを集中攻撃しよう。クルガンは回復魔法を使ってくるため、下手に生かしておくと戦闘が長引く可能性が高いからだ。有効な攻撃としては、主人公の「ゆるす者の印」。パーティのHPが満タンなら1000以上のダメージを与えるられる。クルガンさえ倒してしまえば、あとは大ダメージを与えるられる攻撃で攻め続ければOKだ。

DATA	DATA
シード	クルガン
LV : 65	LV : 65
HP: 4200	HP: 3800
弱点:なし	弱点:なし
所持金:60000	所持金:70000



STEP 15

ジルとピリカとの別れ



ハイランド王国にとってジョウイは唯一の希望だった——シードとクルガンからそう聞かされた主人公はジョウイのいる王家の居室へと急ぐ。その頃…ジョウイはピリカとの別れを惜しんでいた。ピリカはジョウイに「お父さんみたいにだっこして」と手を差し伸べる。その汚れない無垢な瞳。ジルにピリカを託したジョウイに、もう迷いはなかった。



STEP 16

封印を解かれた獣の紋章



奥へと進んでいくと、そこには軍師レオン・シルバーバーグが待ち受けていた。彼はルカ・ブライトの残した憎悪の化身“獣の紋章”を主人公たちに見せ、すべてを無に帰すため自らの血によって封印を解く。ミューズ市民の血を吸い殺戮と破壊に飢えた“獣の紋章”を果たして倒せるのか…。そしてレオンの最後の試練を乗り越えられるのだろうか…。なおシルバーウルフ戦の前は必ずセーブするのを忘れずに。



BOSS MONSTER 攻略

VS シルバーウルフ

1つの部位を集中して攻撃するべし!

シルバーウルフは今までのボスとはケタ違いの強さを誇る。その強さを象徴しているのが、全員の体力の80%を奪う魔法と、ステータス変化を起こす全体魔法。しかも1ターンで3回攻撃してくるのだ。特に沈黙状態になつてしまふと、体力回復すらできなくなってしまうので、魔法中心のパーティよりは打撃中心のパーティにしておいたほうが効果的にダメージを与える。掘り出し物などで手に入る「大地の鎧」を装備していればステータス変化を防ぐことができるので、パーティに装備できるキャラクターがいるなら忘れずに装備しておきたい。シルバーウルフにもっとも有効な紋章は“返し刃の紋章”。シルバーウルフは反撃をしてこないので、確実に2回攻撃ができる。クリティカルヒットや連続攻撃が発動されれば、1ターンで2000～4000近くのダメージを与えることも可能だ。とにかくHP回復は主人公の“輝く盾の紋章”にまかせて、残りのキャラクターはひたすら攻撃していく。なおルーン（紋章珠）を倒せば、両頭への物理攻撃が可能となるので、集中的に狙おう。



DATA
シルバーウルフ (右)
LV : 75
HP : 4800
弱点:なし
所持金:200000

DATA
シルバーウルフ (左)
LV : 75
HP : 4800
弱点:なし
所持金:200000

DATA
ルーン（紋章珠）
LV : 75
HP: 3300
弱点:なし
所持金: 200000

DATA
ライトレッグ
LV : 75
HP: 5700
弱点: 聖、盾
所持金: 200000

DATA
レフトレッグ
LV : 75
HP: 4500
弱点: 聖、闇、刃
所持金: 200000

STEP 17

国を治める



シルバーウルフを倒した主人公たちはジョウイのいる王座へと向かう。だが、そこにはジョウイの王服が玉座にかけられているだけだった。とその時。突然ルルノイエ城が崩れ始め、主人公たちはジョウイを見つけられないまま脱出せざるをえなくなる。そして本拠地へと戻った主人公は、テレーズから「国のリーダーになってください」と要請されることになる…。ここからの選択についてはぜひプレイヤー自身で決めてほしい。



MAP DATA

TOWN & VILLAGE

サジヤの村

ハイランド王国のはずれにひっそりたたずむ村落
ルルノイエの北東にポツンと存在する小さな村。
人々は同盟軍が攻めてくるのではないかと不安に思っている。



紋章師	商品名	値段
烈火の封印球	18000	
流水の封印球	22000	
旋風の封印球	18000	
大地の封印球	16000	
雷鳴の封印球	19000	

※紋章師が店に立つようになるのは、8章EVENT1クリア後から。

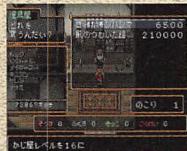
道具屋	商品名	値段
おくすり	100	
特効薬	500	
すりぬけの札	500	
しんくのマント	9000	

宿屋
1人につき70ポッチ
鑑定屋
1品につき150ポッチ

Information

掘り出し物が売られる時間をチェック
「ゴールデンハンマ」は唯一掘り出し物が買えることができるハンマー。武器レベルを最大まで上げるアイテムなので、必ず購入しておこう。また、他の掘り出し物のアイテムも、ここでしか買えない

貴重なものばかり
販売している。道具屋に話しかける前に宿屋でセーブしておき、売ってなかつたらリセットを繰り返そう。



掘り出し物リスト			
店名	商品名	値段	発生基本数
道具屋	ホーンヘルム	65000	1
	風のつむいた鎧	210000	1
	ごひつじ	4000	1つのみ
	ゴールデンハンマ	6500	1つのみ
紋章師	蒼き門の封印球	30000	1
	フェロの封印球	50000	1
	星のピアス	12000	1
	パワーリング	14000	1

FREE EVENT

約束のあの場所へ



108星が崩っており、さらに「それは、できません」を選択した場合に発生するイベント。
大広間から出ると、ピクトールとフリックが待っており、主人公に優しく声をかけてくれる。
だが、主人公には行くべき場所がある。
そうジョウイと約束したあの場所だ。「きっとジョウイも待っているに違いない」
心の中に強い想いを抱きつつ、約束の場所がある天山の峠を目指す。はたしてジョウイはあの場所に現れるのだろうか…。





CHARACTER

[キャラクターの章]

幻想水滸伝^{II}
GENSOSUIKODEN^{II}

キャラクター紹介

Character Information

各キャラクターのステータスをチェック
ここではキャラクターの能力値や魔法能力値、紋章部位といったステータスについて解説していく。また、それぞれのプロフィールや仲間にする条件も掲載しているので、ぜひ参考にしてほしい。



キャラクターデータの見方



① 基本能力

各キャラクターの基本能力は、下表のように全部で15種類のタイプに分けられる。表内の見方だが、「タイプ」はキャラクターの成長速度を表しており、早熟は序盤に強く、大器晩成や終盤追

●ステータスアップ一覧表

い込みは終盤で活躍する。「上昇率」はレベルアップ時のステータスの上がり方を表しており、※1、2はLサイズモンスターのHPにのみ適用される。また、「備考」の数字はレベル1→15→60→99の時の平均値によってそれぞれMAX値も異なる。各キャラクターの基本能力を把握し、パーティを決めよう。

パターン	タイプ	上昇率	備考
0	ノーマル	最低	10→28→55→70
1	ノーマル	準最低	11→36→71→90
2	ノーマル	低め	11→43→88→110
3	ノーマル	中の下	12→51→108→130
4	ノーマル	標準	12→60→128→150
5	ノーマル	中の上	13→68→146→170
6	ノーマル	高め	13→75→163→190
7	ノーマル	準最高	14→86→182→215
8	ノーマル	最高	14→97→202→240
9	早熟	中の上	12→90→135→160
10	早熟	準最高	14→106→170→200
11	大器晩成	高め	10→50→125→195
12	大器晩成	最高	12→65→160→235
13	モンスター	※1	Lサイズ用HP
14	終盤追い込み	最高	10→17→30→240
15	モンスター	※2	Lサイズ用HP

② 魔法能力

各キャラは紋章に対する相性がある。右表のように得手（A）不得手（D）の別により、その装備による効果が大幅に異なる。ちなみにFはランダム、Eは装備そのものが不可能だ。

●紋章の得手・不得手

タイプ	魔法の効果
A	通常の効果+40%アップ
B	通常の効果+20%アップ
C	通常の効果
D	通常の効果+40%ダウン
E	使えない
F	10%の確率で攻撃（回復）対象が暴発

③ 紋章部位

紋章をどの部位に宿せるかを表している。表内の数字は宿せるようになるレベルを意味する。なお、仲間にするタイミングによっては若干変化することもある。

④ 武器

各キャラクターが装備している武器には種類、タイプ（レンジ）、レベルが決められており、それぞれ性能が違う。これにより、戦闘時のキャラクターの配置や隊列がより重要になってくるのだ。勝敗にも左右してくるので、パーティメンバーを選ぶ時に活用しよう。なお、鍛冶屋の料金は一定になっているが、鍛冶屋によって鍛えられるレベルは決められている（例外として、ハンマー系のアイテムがあればレベルを上げることが可能）。

S	前衛のみで敵の前衛のみ攻撃可能（剣、爪、杖）
M	前衛後衛で敵の前衛のみ攻撃可能（槍、斧、その他）
L	前衛、後衛で使える（弓矢、手裏剣）

●武器の成長パターン

系統	傾向
片手剣	平均的
両手剣	序盤は攻撃力高め
槍	平均的、少し成長が早い
斧	最終的には攻撃力最大
爪	全体的に低め
弓矢	平均的
手裏剣	序盤は強め
杖	全体的に低い
その他	その後半になるほど強い

●鍛冶屋の料金表

レベル	値段
2	300
3	600
4	1500
5	2700
6	3500
7	4500
8	7000
9	11000
10	18000
11	27000
12	35000
13	43000
14	52000
15	60000
16	70000

⑤ 仲間にする条件

仲間にすることができるタイミング、場所、条件（必要なキャラクターやアイテム）などを詳しく紹介。なお、選択によっては仲間にできない場合もある。

郵便はがき

150-0001

ここに50円
切手をはっ
てください

東京都渋谷区神宮前6-25-14
コナミ株式会社
CP出版 N 係

氏名	フリガナ			性別	男
					女
住所	<input type="text"/> - <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>				
電話番号	() -				
生年月日	大正・昭和・平成 年 月 日			年齢	歳
お仕事	小学生・中学生・高校生・大学生・会社員・その他 ()				
あなたの持っているものに、○をつけてください。					
・スーパーファミコン		・プレイステーション		・セガサターン	
・ゲームボーイ		・NINTENDO64			
・パソコン ()		・その他 ()			

「コナミオフィシャルガイド」をご愛読いただき、ありがとうございます。
今後の出版の参考のために、アンケートにご協力ください。

幻想水滸伝 II

●お買い上げの日 年 月 日

●この本の評価をお聞かせください。

(1) 表紙デザイン	1. よい	2. ふつう	3. わるい
(2) 内容	1. 充実している	2. ふつう	3. 不十分
(3) 説明	1. わかりやすい	2. ふつう	3. わかりにくい
(4) レイアウト	1. 見やすい	2. ふつう	3. 見にくい
(5) 本の大きさ	1. 大きすぎる	2. よい	3. 小さすぎる
(6) 文字の大きさ	1. 見やすい	2. ふつう	3. 見にくい
(7) 値段	1. 安い	2. 手ごろ	3. 高い
(8) 総合評価	1. 満足	2. ふつう	3. 不満である

●この本を知ったきっかけを教えてください。

1. 広告で見た 2. 店頭で見つけた 3. 人に聞いた
4. その他 ()

●次にやってほしい企画について、ご自由にご意見をお書きください。

●この本についてのご感想、コナミに対する要望などをお書きください。

ご協力いただいた方の中から抽選で、毎月20名様に、コナミ特製のオリジナルグッズをプレゼントします。なお、発表は発送をもってかえさせていただきます。

CHARACTER

INDEX

天魁星…主人公 (P.183)
 天罡星…リドリー (P.218)
 　※1 ポリス (P.212)
 天機星…シュウ (P.198)
 天閻星…ルック (P.218)
 天勇星…ハンフリー (P.207)
 天雄星…ハウザー (P.205)
 天猛星…キバ (P.191)
 天威星…ペシュメルガ (P.211)
 天英星…シエラ (P.197)
 天貴星…テレーズ (P.202)
 天富星…ニナ (P.204)
 天満星…※2 モンスター1
 天孤星…ピクトール (P.207)
 天傷星…バレリア (P.206)
 　※3 トモ (P.204)
 天立星…フィッチャ (P.209)
 天捷星…クライブ (P.192)
 天暗星…フリック (P.210)
 天祐星…ツァイ (P.201)
 天空星…ジェス (P.196)
 天速星…スタリオン (P.199)
 天異星…ガオルグ・プライム (P.193)
 天殺星…ハンナ (P.207)
 天微星…キリ (P.191)
 天究星…アニア (P.185)
 天退星…※2 モンスター2
 天寿星…ナナミ (P.204)
 天劍星…リイナ (P.217)
 天平星…タイ・ホー (P.200)
 天罪星…アイリ (P.184)
 天損星…ヤム・クー (P.215)
 天敗星…ボルガン (P.212)
 天牢星…ヒックス (P.208)
 天彗星…テンガール (P.202)
 天羣星…フリード・Y (P.210)
 天哭星…ヨシノ (P.216)
 天巧星…チャコ (P.200)
 地魁星…クラウス (P.192)

地煞星…ギルバート (P.192)
 地勇星…テツ (P.201)
 地傑星…ジーン (P.196)
 地雄星…ワカバ (P.220)
 地威星…マクシミリアン (P.213)
 地英星…ゲン・シュウ (P.193)
 地奇星…カミュー (P.189)
 地猛星…マイクロトフ (P.213)
 地文星…ジュド (P.198)
 地正星…レーブラント (P.219)
 地闇星…ローレライ (P.219)
 地鬱星…トニー (P.203)
 地強星…ジジム (P.190)
 地暗星…リキマル (P.217)
 地軸星…ガンテツ (P.190)
 地会星…シモース・ベルドリッチ (P.197)
 地佐星…コーネル (P.194)
 地祐星…ハンス (P.206)
 地靈星…ホウアン (P.211)
 地獸星…トウタ (P.203)
 地微星…フッチ (P.210)
 地急星…カスミ (P.188)
 　※3 トモ (P.204)
 地暴星…バド (P.206)
 地然星…マイザース (P.214)
 地好星…モンド (P.215)
 地狂星…サスケ (P.195)
 地飛星…レオナ (P.218)
 地走星…アダリー (P.184)
 地巧星…ラウラ (P.216)
 地明星…シーナ (P.196)
 地進星…キニスン (P.191)
 地退星…シロ (P.198)
 地満星…アマダ (P.185)
 地遂星…エミリア (P.187)
 地周星…ザムザ (P.195)
 地隱星…カレン (P.190)
 地異星…ロウエン (P.219)
 地理星…テンコウ (P.202)

地俊星…からくりまる (P.189)
 地樂星…アンネリー (P.186)
 地撃星…ビッキー (P.208)
 地速星…コウユウ (P.194)
 地鎮星…ヴァンサン・ド・ブル (P.187)
 地稽星…メグ (P.215)
 地魔星…ムクムク (P.214)
 地妖星…マルロ (P.213)
 地幽星…リッヂモンド (P.217)
 地伏星…アップル (P.184)
 地僻星…ロンチャンチャン (P.220)
 地空星…ミリー (P.214)
 地孤星…テッサイ (P.201)
 地全星…タキ (P.200)
 地短星…ゲンゲン (P.193)
 地角星…ガボチャ (P.189)
 地囚星…ユズ (P.216)
 地藏星…ハイ・ヨー (P.205)
 地平星…カーン (P.188)
 地損星…バーバラ (P.205)
 地奴星…シド (P.197)
 地察星…シン (P.199)
 地悪星…オウラン (P.188)
 地醜星…シロウ (P.199)
 地數星…アレックス (P.186)
 地陰星…ヒルダ (P.209)
 地刑星…ボブ (P.212)
 地壯星…エイダ (P.187)
 地劣星…ビコ (P.208)
 地健星…アルバート (P.186)
 地耗星…テンブルトン (P.203)
 地賊星…ホイ (P.211)
 地狗星…ゴードン (P.194)

性別：男
 年齢：—

天魁星

主人公

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	5	6	5	4	5	7	6	7

魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	C	C	C	C	C	B	C	C

紋章部位	頭	右手	左手	武器	その他	M
	40	1	25			



はじまりの紋章に 選ばれし運命の勇者

キャロの街の道場主ゲンカクの養子。ゲンカクの死後、ハイランドのユニコーン少年兵部隊に入り、都市同盟との戦いに身を投じるが、駐屯地で突然の奇襲に遭遇。親友ジョウイと逃亡する最中、奇襲が王国軍による狂言であったことを知つてしまつたため、王国軍に追われる身となつてしまつ。そして都市同盟に味方する傭兵隊と出会うことで、大いなる運命の渦に巻き込まれていく。——



天罪星 アイリ

性別：女
年齢：17

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔	4	4	4	4	5	5	5	5
火	4	4	4	4	5	5	5	5
水	B	C	C	C	D	D	D	E

魔	頭	右手	左手	武器
火	—	1	25	手裏剣

ナイフ投げが得意な
旅芸人一座のスター

リイナの実妹で、ナイフ投げの妙技をみせる。性格はさっぱりしていて、細かいことにはこだわらない。



●仲間にする条件

クスクスに渡るイベントでリイナ、ポルガンとともに仲間になる (P.64)。

性別：男
年齢：42

アダリー 地走星

日々研究を続ける
ひねくれじいさん

サウスウインドウ市で暮らす自称“大発明家”。ガラクタばかり発明して、まわりに迷惑をかけている。

基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
—	—	—	—	—	—	—	—
魔	—	—	—	—	—	—	—

魔法能力

火	水	土	雷	風	破	闇	門
—	—	—	—	—	—	—	—
火	—	—	—	—	—	—	—

紋章部位

頭	右手	左手	武器
—	—	—	—



●仲間にする条件

サウスウインドウに行って話しかけ、「身代わりじぞう」、『木の盾』の順で渡し、最後に「風の封印球」を渡す時に「投げつける」を選択する (P.83)。

地伏星 アップル

性別：女
年齢：18亡き師の志を受け継ぐ
若き軍師

門の紋章戦争で活躍した軍師マッシュの教え子。腕は未熟だが、師の志は今も受け継いでいる。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔	—	—	—	—	—	—	—	—
火	—	—	—	—	—	—	—	—
水	—	—	—	—	—	—	—	—

魔	頭	右手	左手	武器
火	—	—	—	—



●仲間にする条件

ミューズからトトの村（崩壊後）に戻ってくると、イベントが発生してそのまま仲間になる (P.42)。



天究星 アニタ

性別:女
年齢:29

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	5	5	4	4	5	6	5	4
紋章部位	C	D	D	B	D	C	C	E

頭	右季	左季	武器	片手剣	S
—	1	50			

強さを求める
美しき流浪の女剣士

ミューズの剣術の使い手。
パレリアとは同門の修行仲間で、ライバルでもある。
無類の酒好き。



●仲間にする条件

ミューズの酒場に行き、ランダムに発生する“わがまま”を聞いてあげると好感度が上がり、仲間になってくれる(P.56)。または、パレリアをパーティに入れて話しかけると別イベントが発生。ミューズ占領後はバナーの村に移動。

性別:黒
年齢:76

アビズボア 天満星/天退星

鉱山の奥深くに
ひそむ水の霸者

ティント鉱山に巣食うクラーケン。ルロラディアと何か関係がありそうだが、すべては謎に包まれている。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	15	7	1	6	1	2	0	5

魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
紋章部位	E	D	E	E	E	E	E	E

紋章部位	頭	右季	左季	武器	なし	M
	1	—	—			

●仲間にする条件

“さきみみの封印球”を持っている状態でティントの坑道に行くとイベントが発生。その場で封印球を使うと仲間になる(P.155)。



地満星 アマダ

性別:男
年齢:26

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	7	5	2	5	3	3	3	4
紋章部位	D	E	D	D	D	D	D	E



●仲間にする条件

船乗りを探すイベント時に、ラダトの街に行って一騎打ちに勝つと仲間になる(P.85)。

ラダトの船乗りたちの
頼れる兄貴分

ラダトの街の船頭。南方の群島諸国連邦とラダトの街を結ぶ交易の舟を預かる。仲間からの信頼も厚い。



地健星

アルバート

性別：男
年齢：31

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
紋章部位	頭	右手	左手	武器	—	—	—	—
	—	—	—					

オーケストラ隊を
支える大黒柱

楽団のリーダー。思慮深く、みんなの心のささえ。手先が器用で、木細工やアンナリーの衣装を縫うことも。



●仲間にする条件

城レベル3以上、アンナリー、ピコが仲間になっている状態でティントの防具屋に行き、話しかける (P.162)。

性別：男
年齢：36

アレックス

地数星

愛する家族のために
狙うは古代の金銀財宝

ヒルダの夫で、自称“トレジャーハンター”。白鹿亭の近くにある森「シンダル族の遺跡」の秘宝を狙う。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
紋章部位	頭	右手	左手	武器	—	—	—	—
	—	—	—					

●仲間にする条件

本拠地を手に入れたあと、サウスウインドウの宿屋の2階に出現。話しかけるとイベントが発生し仲間になる (P.83)。



地楽星

アンナリー

性別：女
年齢：17心から歌を愛する
けなげな歌姫

「旅の楽団」として世界各地を廻っていたが、戦乱の際に仲間（ピコとアルバート）とはぐれてしまう。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
紋章部位	頭	右手	左手	武器	—	—	—	—
	—	—	—					

●仲間にする条件

城レベル3以上でトランとの同盟後、サウスウインドウの宿屋に出現。その後、市庁舎の前で話しかけるとイベントが発生し、仲間になる (P.131)。



地鎮星

ヴァンサン・ド・ブルー

性別：不明
年齢：34

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	4	4	3	3	6	6	4	3
火	火	水	土	雷	風	破	開	門
D	E	D	F	D	D	D	D	E

紋章部位	頭	右手	左手	武器	片手剣	S
	—	1	—			

自分の道を探し続ける元貴族

遊学中の元赤月帝国貴族。
現在は旅を続けながら新たな道を追い求めている。彼の望む道とはいったい…。



●仲間にする条件

シモーヌにバラの胸飾りを渡したあとに、城レベル4以上でラダトの街に出現。シモーヌをパーティに入れて話しかけると、イベントが発生して仲間になる (P.163)。

性別：女
年齢：17

エイダ

地壯星



防人の熱き使命を胸に秘める少女

森の村に住む優しい心を持つ少女。現在は森を守る「防人」の仕事を父より引き継いでいる。

基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
4	4	3	4	4	5	6	6

魔力能力

火	水	土	雷	風	破	開	門
C	C	B	C	C	C	D	E

紋章部位

頭	右手	左手	武器	弓矢	L
—	1	42			

●仲間にする条件

城レベル2以上で、「さきみみの封印球」を持って森の村に行くとイベントが発生。この後の戦闘に勝ち、フェザーを仲間にしてから話しかける (P.135)。



地遂星

エミリア

性別：女
年齢：29

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	—	—	—	—	—	—	—	—
火	—	—	—	—	—	—	—	—

紋章部位	頭	右手	左手	武器	—	—
	—	—	—			

知性と美貌を兼備した気品あふれる才女

グリンヒルのニューリーフ学院の受付を担当している。ウソをつく人間が嫌いである。



●仲間にする条件

グリンヒルに潜入する時に、受付に行って正直にうちあけると、協力を約束してくれる。グリンヒルを解放すると仲間に加わっている (P.106)。

地悪星 オウラン

性別：女
年齢：27

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	7	5	1	7	7	4	3	1
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	E	E	D	E	D	D	E	E
紋章部位	頭	右季	左季	武器	爪	S		
	—	33	1					

“守るべきもの”を
探す女用心棒

ボディーガードを生業にしている女戦士。姉御肌で面倒見はいいが、1度怒りだすと手がつけられない。



●仲間にする条件

パーティメンバーを女の子ばかりにして、クスクスの街に行くとイベントが発生して仲間になる (P.77)。

性別：男
年齢：32

一族の宿命を背負う
バンパイアハンター
バンパイアハンターの家系
“マリィ家の血を継ぐ者”。
300年もの間、ネクロードを追いかけていた。

カーン 地平星

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	5	4	5	4	5	5	4	3
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	C	C	C	C	C	A	C	C
紋章部位	頭	右季	左季	武器	爪	その他	M	
	52	1	28					

●仲間にする条件

打倒ネクロードのイベント時に、クロムの村の入り口で仲間に加わる (P.152)。



地急星 カスミ

性別：女
年齢：19

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	4	3	3	5	6	8	5
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	C	E	C	C	C	D	D	E
紋章部位	頭	右季	左季	武器	爪	S		
	1	50	—					

ロッカクの里を
陰で支える女忍者

ロッカク忍群の副頭領。サスケ、モンドとは長い付き合いだが、サスケの密かな想いに気付いていない。



●仲間にする条件

オランと同盟を結ぶイベント時に、「どちらを仲間にするか」の選択で、カスミを選ぶ (P.130)。



地角星

ガボチャ

性別：男
年齢：13

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	3	3	3	3	3	6	5	6
火	D	D	F	D	D	D	D	E
水	D	D	F	D	D	D	D	E
土	D	D	F	D	D	D	D	E
雷	D	D	F	D	D	D	D	E
風	D	D	F	D	D	D	D	E
破	D	D	F	D	D	D	D	E
闇	D	D	F	D	D	D	D	E
門	D	D	F	D	D	D	D	E

紋章部位

頭	右手	左手	武器	手裏剣	L
—	1	—			

ゲンゲンを追いかけ

続ける幼きコボルト

街一番の剣の使い手ゲンゲンにあこがれるコボルト。人なつっこい性格で、誰とでもすぐに親しくなる。



●仲間にする条件

城レベル2以上で、ゲンゲンをパーティにいれてトゥーリバーに行き、ガボチャのいる家に入るとイベントが発生。勝手手についてきて仲間に (P.99)。

性別：男
年齢：27真の騎士道を
つらぬくナイト

マチルダ騎士団の赤騎士団長。冷静な性格の持ち主だが、なぜか正反対の性格のマイクロトフと気が合う。

カミュー | 地寄星

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	4	5	4	5	4	5	5	4
火	C	D	C	B	C	B	C	E
水	D	E	C	C	D	C	B	E
土	E	E	E	E	E	E	E	E
雷	E	E	E	E	E	E	E	E
風	E	E	E	E	E	E	E	E
破	E	E	E	E	E	E	E	E
闇	E	E	E	E	E	E	E	E
門	E	E	E	E	E	E	E	E

紋章部位	頭	右手	左手	武器	片手剣	S
	—	1	47			

●仲間にする条件

ロックアックスでマイクロトフが騎士団を脱退するイベント時に、仲間に (P.121)。



地俊星

からくりまる

性別：ロボ
年齢：3

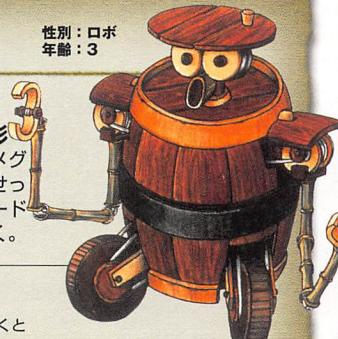
基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	4	4	0	7	4	5	4	3
火	E	E	E	E	E	E	E	E
水	E	E	E	E	E	E	E	E
土	E	E	E	E	E	E	E	E
雷	E	E	E	E	E	E	E	E
風	E	E	E	E	E	E	E	E
破	E	E	E	E	E	E	E	E
闇	E	E	E	E	E	E	E	E
門	E	E	E	E	E	E	E	E



●仲間にする条件

城レベル2以上で、グリンヒルとミューズ間の関所に行くとイベントが発生。メグとともに仲間に (P.100)。

メグのお守りを
任されたからくり人形
からくり師ジュッポがメグ
のために作った機械。せっ
かちなメグのボディガード
兼お目付け役として働く。



地隠星

カレン

性別：女
年齢：17

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	4	4	3	4	4	4	5

魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	C	D	B	C	C	B	C	B

紋章部位	頭	右手	左手	武器	その他	M
		58	1	1		

華麗な舞いが評判の
踊り子

クスクスの街で評判の踊り子。いつもは引っ込み思案な性格だが、踊っている間は大胆になってしまう。



●仲間にする条件

ルカとの一騎打ち後、クスクスの街の酒場に出現。城レベル3以上で話しかけるとミニゲームに挑戦でき、クリアすると仲間になる (P.139)。



地軸星

ガンテツ

地軸星

性別：男
年齢：45鉄棒を振り回す
怪力の破戒僧

トラン共和国のクロン寺を破門になった僧侶。強じんな体格を活かした攻撃は、大地を揺るがすほど。

基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
4	4	4	5	5	3	3	4

魔法能力

火	水	土	雷	風	破	闇	門
C	B	C	C	C	A	E	D

紋章部位

頭	右手	左手	武器	杖	S
	57	1	37		

●仲間にする条件

ティントでネクロードを倒した後、サウスウインドゥに行つて話しかける。この時、パーティメンバーの力の合計値が430以上ならイベントが発生し、仲間になる (P.156)。

性別：男
年齢：39

地強星

ギジム

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	6	6	2	5	3	3	4	4

魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	D	E	D	D	D	D	E	

紋章部位	頭	右手	左手	武器	斧	M
		1	—			

男氣あふれる灯竜山の
山賊の頭領

灯竜山の三兄弟の長兄。男気に溢れた性格で、彼にあこがれる子分は多い。兄妹の結束も固い。



●仲間にする条件

ティント解放後にコウユウとともに仲間になる (P.155)。



地進星

キニスン

性別:男
年齢:18

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	4	4	3	4	5	6	5	5
紋章部位	火	水	土	雷	風	破	闇	門
頭	D	D	C	D	C	D	D	E

頭	右手	左手	武器	弓矢	L
—	1	35			

自然をこよなく
愛する狩人

リューベの村近くの森に住む青年。物静かな性格で、戦いによって森をあらざることに心を痛めている。

●仲間にする条件

リューベの山道に行き、落ちている小鳥を巣に戻す。このあと、しばらくしてからもう1度訪ねると出現。シロと一緒に仲間になる(P.37)。

性別:男
年齢:37

キバ 天猛星

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	火	水	土	雷	風	破	闇	門
頭	A	C	B	A	B	B	A	D

頭	右手	左手	武器	—	—
—	—	—		—	—

主への忠義を重んじる
勇猛な武人

ハイランド王国の第三軍軍団長。皇王アガレス・ブライトに忠義を尽くす老練な将軍。

●仲間にする条件

サウスウインドゥの戦争イベントで再戦後、捕虜となり、クラウスとともに仲間になる(P.125)。



天微星

キリイ

性別:男
年齢:30

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	4	4	3	5	5	4	5	4
紋章部位	火	水	土	雷	風	破	闇	門

頭	右手	左手	武器	その他	M
55	1	30			

シンダル族の秘密を
追う謎の男

シンダル族の秘密を執拗なまでに追い続けている男。目的のためならば、手段を選ばない。

●仲間にする条件

城レベル3以上、アレックスとヒルダが仲間にいることが条件。トラントとの同盟後にサウスウインドゥで話しかける。一度本拠地に戻り、アレックスの道具屋の前にイベント。再びサウスウインドゥで話しかけると仲間になる(P.131)。



地煞星

ギルバート

性別：男
年齢：36

基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

魔法能力

火	水	土	雷	風	破	闇	門
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

紋章部位

頭	右手	左手	武器	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

百戦錬磨の傭兵隊長

王国軍に金で雇われた傭兵部隊の隊長。ビクトールやフリックとは顔馴染み。故郷に妻と子供がいる。

●仲間にする条件

戦争イベント（傭兵隊の皆付近）で、ギルバートの部隊に攻撃すると仲間になる（P.60）。



地魁星

クライブ

性別：男
年齢：27

天捷星



裏切り者を探し続ける黒き追跡者

エルザの卑劣なワナによって、兄のように慕っていたケリイを失う。復讐のためには彼女の足どりを追う。

●仲間にする条件

船乗りを探すイベントで、レイクウェストに渡る直前にサウスウインドウに行き、話しかけると仲間になる（P.86）。

性別：男
年齢：19

基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

魔法能力

火	水	土	雷	風	破	闇	門
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

紋章部位

頭	右手	左手	武器	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

キバにつき従うハイランドの切れ者

キバの息子にして、第三軍の軍師を務める。物静かで口数は少ないが、その状況判断は常に冷静沈着。



●仲間にする条件

サウスウインドウの戦争イベントで再戦後、捕虜となり、キバとともに仲間になる（P.125）。



天異星

ゲオルグ・プライム

性別：男
年齢：41

基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
6	8	0	6	0	7	6	5

魔法能力

火	水	土	雷	風	破	開	門
E	E	E	D	E	E	E	E

紋章部位

頭	右手	左手	武器	両手剣	S
—	1	—			

“二太刀いらずのゲオルグ”
の異名を持つ将軍

元赤月帝国六将軍の1人。
継承戦争にて、バルバロッサ・ルーガーの味方をし
たあと、姿を消していた。



●仲間にする条件

城レベル3以上でネクロードを倒してからティントへの山道
に行くと出現。話しかけると仲間になる (P.156)。

性別：男
年齢：17

ゲンゲン 地短星

戦士の道を歩み続ける
若きコボルト

傭兵隊の一員でコボルトの
勇士。立派な戦士としての
努力を果たすために日夜が
んばっている。

基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
4	4	3	4	2	5	4	6

魔法能力

火	水	土	雷	風	破	開	門
D	E	F	D	D	D	D	E

紋章部位

頭	右手	左手	武器	片手剣	S
—	1	—			

●仲間にする条件

ピクトールたちに助けられたあと、傭兵隊の砦で仲間になる
(P.30)。



地英星

ゲンシュウ

性別：男
年齢：37

基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
4	5	3	4	3	5	5	5

魔法能力

火	水	土	雷	風	破	開	門
D	E	D	D	D	D	D	E

紋章部位

頭	右手	左手	武器	両手剣	S
—	1	—			

すべてが謎に包まれた
異国の戦士

一切の素性が不明な戦士。
見なれぬ剣技を使い、実力
は底知れぬものがある。また
名剣の目利にうるさい。



●仲間にする条件

ミューズ侵攻後、コロネの村に出現。城レベル4の状態で、
武器レベル14以上のキャラクターをパーティに入れ、話し
かけると仲間になる (P.163)。

地速星 コウユウ

性別：男
年齢：16

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	4	3	3	3	5	4	5	4
紋章部位	火	水	土	雷	風	破	闇	門

頭	右手	左手	武器
—	1	—	斧 M

血氣盛んな
三兄弟の末弟

灯籠山を拠点とする山賊一味。ティント市にいるマル口とは性格がまったく違うが、なぜか気が合う。



●仲間にする条件

ティント解放後に仲間になる (P.155)。

性別：男
年齢：38

ゴードン 地拘星

確かな鑑定眼をもつ
ペテラン交易商

交易商「ゴードン商会」の長。商会を息子に継がせ、そろそろ新天地へ商売を広げたいと考えている。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	火	水	土	雷	風	破	闇	門

頭	右手	左手	武器
—	—	—	—

●仲間にする条件

城レベル3以上で、交易で50000ポッチ以上稼ぎ (1度電源を入れてから切るまでの間)、グレッグミンスターに行って話しかける (P.133)。



地佐星 コーネル

性別：男
年齢：12

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	火	水	土	雷	風	破	闇	門

頭	右手	左手	武器
—	—	—	—

澄んだ音で心を
和ませる音楽少年

森の村に住む音職人の卵。ハルモニアに留学していたが、戦争が始まったため妹のいる村に戻ってきた。



●仲間にする条件

城レベル3以上で、「音セッタ」を持って森の村に行き、話しかけると仲間になる (P.135)。



地狂星 サスケ

性別:男
年齢:13

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	4	3	4	3	6	7	4

魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	C	E	C	C	C	D	D	E

紋章部位	頭	右手	左手	武器	手裏剣	L
	—	1	—			

鍛え抜かれた忍術を使いこなす若き忍者

ロッカクの里に住む少年。性格は照れ屋で、副頭領であるカスミに密かな想いを寄せている。



●仲間にする条件

城レベル4以上でロッカクの里に入ると、イベントが発生して仲間になる。カスミがパーティにいる場合は、城レベル3以上で仲間にできる (P.133)。

性別:男
年齢:29

2つの拳に炎を宿す旅の魔術師

トトの村に逗留している魔術師。火の魔法を得意とするが、魔術師にしては珍しく肉弾攻撃にも強い。

ザムザ 地周星

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	5	5	5	5	5	4	3	2

魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	A	D	C	C	D	C	C	E

紋章部位	頭	右手	左手	武器	爪	S
	—	1	15			

●仲間にする条件

ナミをパーティメンバーに入れ、トトの村の宿屋に行き、話しかけるとイベントが発生。そのまま仲間になる (P.40)。トトの村が崩壊したあとは、サウスウインドゥに移動している。



天満星/天退星 ジークフリード

性別:黒
年齢:170

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	13	6	5	4	6	4	3	2

魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	C	C	C	B	C	B	C	B

紋章部位	頭	右手	左手	武器	なし	M
	70	38	1			

清らかな乙女を待つ伝説の聖獸

コボルト村の近くで、時折見られるという伝説の生き物「ユニコーン」。コボルト村の森の奥に住む。



●仲間にする条件

ヒックス、テンガアールを仲間にした後、城レベル2以上で、“さきみみの封印球”を持って、コボルト村の森の奥に行く。パーティメンバーに女の子がいれば、イベントが発生して仲間になる (P.135)。

地明星 シーナ

性別：男
年齢：19

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	4	5	4	4	5	5	4	4

魔力能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
紋章部位	B	C	D	D	D	D	D	E

紋章部位	頭	右手	左手	武器	片手剣	S
	45	1	40			

大統領の父を持つ
女ったらしの遊び人

遊学を名目になそび歩いて
いる青年。トラン共和国の
大統領の息子だといって
は、女性を口説きまわる。



●仲間にする条件

トランとの同盟後、バレリアまたはカスミと一緒に仲間になる (P.130)。

性別：女
年齢：不明

ジーン 地傑星

紋章を宿す技を持つ
妖艶なる美人紋章師

魔力が秘められた封印球を
人へと宿す技術を持つ紋章
師。謎のほほえみを浮かべ
る年齢不詳の美女。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	—	—	—	—	—	—	—	—

魔力能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
紋章部位	—	—	—	—	—	—	—	—

紋章部位	頭	右手	左手	武器	—	—
	—	—	—			

●仲間にする条件

グリンヒル脱出のイベント後、トゥーリバーの紋章屋に行つ
て話しかける (P.110)。



天空星 ジェス

性別：男
年齢：24

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	—	—	—	—	—	—	—	—

魔力能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
紋章部位	—	—	—	—	—	—	—	—

紋章部位	頭	右手	左手	武器	—	—
	—	—	—			

いつでも冷静沈着な
アナベルの右腕

ミューズ副市長。実務を取り仕切る官僚タイプの男
で、現市長であるアナベルを敬愛している。



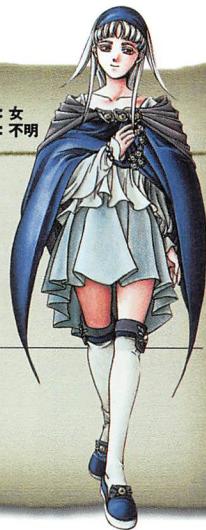
●仲間にする条件

ネクロードを倒し、ティントを解放すると仲間になる
(P.155)。



天英星 シエラ

性別：女
年齢：不明



基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	4	4	6	3	5	4	5	2

紋章部位	火	水	土	雷	風	破	闇	門
頭	C	E	G	A	B	E	A	C

紋章部位	頭	右手	左手	武器	爪	S
	55	1	—			



●仲間にする条件

ネクロード退治（2回目）の時、カーンに連れられて虎口の村に行くとイベント発生。戦闘で勝つと仲間になる（P.153）。

理解不能な行動をする ウイングホールド

トゥーリバー市に住むウイングホールドの青年。イタズラ好きなチャコさえも、彼に対しては悪さをしない。

シド 地奴星

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	4	4	3	5	5	4	5	5

紋章部位	火	水	土	雷	風	破	闇	門
頭	C	D	C	D	C	B	B	E

紋章部位	頭	右手	左手	武器	槍	M
	52	40	1			

●仲間にする条件

城レベル2以上、チャコをパーティメンバーに入れてトゥーリバーの地下水路に行くと出現。イベントが発生して仲間になる（P.99）。

地会星 シモーヌ・ベルドリッチ

性別：不明
年齢：32



基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	4	4	4	3	6	5	4	3

紋章部位	火	水	土	雷	風	破	闇	門
頭	D	E	D	D	F	D	D	E

紋章部位	頭	右手	左手	武器	片手剣	S
	—	1	—			

独自の美学を貫く 親友思いの伊達男

ヴァンサンの親友にして、良き理解者。性格は悪くないのだが、あまり深く関わろうとはしない。

●仲間にする条件

城レベル3以上でラダトの街に出現。“バラの胸飾り”を持つと話しかけると、イベントが発生して仲間になる（P.140）。



天機星

シユウ

性別：男
年齢：26

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
紋章部位	頭	右手	左手	武器	—	—	—	—

戦乱の世に再び
立ち上がる天才軍師

アップルと同じ師マッシュの元で教えを受けたが、信条の違いから師と決別し、破門される。



●仲間にする条件

軍師を探すイベントの時、ラダトの街でリッチモンドに依頼すれば、イベントが進み仲間になる (P.79)。

性別：男
年齢：22

ジユド 地文星

"守護神"を造ることに
燃える彫刻家

グリンヒル市の学院で、教鞭をとっていた彫刻家。納得のいく"守護神"を作ろうと、日々努力を重ねる。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
紋章部位	頭	右手	左手	武器	—	—	—	—

●仲間にする条件

城レベル2以上で、グリンヒル解放後、ニューリーフ学園に行き話しかける。その後、森の村に"ねんど"を取りにいき、それを持ってもう一度話しかける (P.162)。



地退星

シロ

性別：犬
年齢：9

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	4	4	3	3	5	5	7	5
紋章部位	頭	右手	左手	武器	なし	S	—	—

キニスンにつき従う
白き忠犬

小さい頃より、キニスンと一緒に行動を共にしてきた狼犬。頭がよく、人の善悪を判断することができる。



●仲間にする条件

リューベの山道に行き、落ちている小鳥を巣に戻す。このあと、しばらくしてからもう一度訪れると出現。キニスンと一緒に仲間になる (P.37)。

地醜星

シロウ

性別：男
年齢：24

基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
4	4	3	3	3	8	4	6

魔法能力

火	水	土	雷	風	破	闇	門
D	E	D	D	D	D	D	E

紋章部位

頭	右手	左手	武器	手裏剣	L
—	1	—			

賭博に人生を賭ける
根っからの勝負好き

レイクウェストに住む賭博師。イチかバチかの勝負が好きで、客を相手に毎日バクチを楽しんでいる。



●仲間にする条件

城レベル2以上でレイクウェストの酒場に行き、話しかけるとちんちろりん勝負になる。このミニゲームで5000ポッチ以上勝つと仲間になる(P.95)。

性別：男
年齢：27

シン | 地察星

愛剣を手にテレーズを
守る異国の戦士

テレーズのボディガードをつとめる戦士。愛剣タランチュラより、必殺技の“クモ斬り”を繰り出す。

基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
4	5	3	3	2	7	4	7

魔法能力

火	水	土	雷	風	破	闇	門
C	E	C	B	D	C	E	E

紋章部位

頭	右手	左手	武器	両手剣	S
—	1	—			

●仲間にする条件

グリンヒルより、テレーズを助け出した後、本拠地に戻ると仲間になる(P.110)。



天速星

スタリオン

性別：男
年齢：28

基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
4	4	3	3	5	5	8	3

魔法能力

火	水	土	雷	風	破	闇	門
C	D	C	B	A	C	C	E

紋章部位

頭	右手	左手	武器	弓矢	L
1	25	—			

風よりも速く
駆け抜ける男

“速さ”だけを徹底して極めようとするエルフ。王国軍から逃げのびることができた足の速さが自慢。



●仲間にする条件

城レベル2以上、戦闘で50回以上「にげる」に成功したあと、ラダトの街に行って話しかける(P.95)。



天平星

タイ・ホー

性別：男
年齢：37

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	4	5	3	4	5	6	4	4

紋章部位	頭	右季	左季	武器	槍	M
	—	1	—			

気の向くままに生きる
流浪の漁師

トラン共和国出身の漁師。
サイコロの目の向くままに
生きている男で、美人には
めっぽう弱い。



●仲間にする条件

本拠地を手に入れた後、クスクスに出現。話しかけるとチン
チロリン勝負になる。このミニゲームで5000ポッチ以上勝
つと仲間になる(P.84)。

性別：女
年齢：72

タキ

地全星

何でも知ってる
レイクвестの生き字引
レイクвестに住む物知
りおばあさん。いろんな話
が聞けるが、どこから情報
を仕入れているかは謎。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	—	—	—	—	—	—	—	—

紋章部位	頭	右季	左季	武器	—	—
	—	—	—			

●仲間にする条件

レイクвестに行き、4回話しかけると仲間になる(P.88)。



天巧星

チャコ

性別：男
年齢：14心の底から故郷を
愛するウイングホールド

自分の生まれ故郷のトウ
リバー市を心から愛してい
るウイングホールドの少年。
ただし少々手癖が悪い。



基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	3	4	3	4	6	4	5	6

紋章部位	頭	右季	左季	武器	槍	M
	56	45	1			

●仲間にする条件

トウリバー防衛イベント後、トウリバーの入り口で仲間
になる(P.94)。



天祐星 ツアイ

性別:男
年齢:37

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	4	4	3	5	4	7	4	6
火	水	土	雷	風	破	闇	門	
C	E	C	C	B	B	C	E	
紋章部位	頭	右手	左手	武器	槍	M		
	—	1	20					

天下無双の槍さばきをみせる静かなる職人
別名“神槍のツアイ”と呼ばれるほどの槍職人。その槍さばきと、槍を鍛える腕前は誰にも負けない。



●仲間にする条件

ピクトールにお使いを頼まれて、ツアイの家（リューベの山道）に行くと仲間になる（P.44）。

性別:男
年齢:42

テツ 地勇星

“ほかほか”に命をかける
風呂職人

レイクウェストの村に住む風呂職人。気難しくて怒りっぽいが、“風呂の話”をするのが大好き。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	—	—	—	—	—	—	—	—
火	水	土	雷	風	破	闇	門	
—	—	—	—	—	—	—	—	
紋章部位	頭	右手	左手	武器	—	—	—	
	—	—	—					

●仲間にする条件

レイクウェストに行き、“ほかほか”状態で話しかける（P.88）。

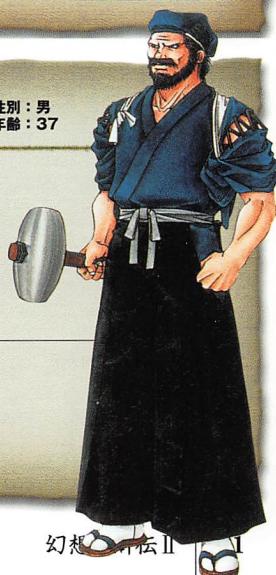


地孤星 テツサイ

性別:男
年齢:37

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	—	—	—	—	—	—	—	—
火	水	土	雷	風	破	闇	門	
—	—	—	—	—	—	—	—	
紋章部位	頭	右手	左手	武器	—	—	—	
	—	—	—					

名剣を鍛えることを生き甲斐とする鍛冶屋
自らの手で武器を強くすることで客に喜ばれるのを楽しむ。時には鍛える武器を探しに旅に出ることも。



●仲間にする条件

城レベル4の状態で、ピクトールをパーティメンバーに入れ
てクスクスの鍛冶屋へ行き、話しかけると仲間になる
(P.162)。



天貴星 テレーズ

性別：女
年齢：27

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器	—	—	—	—
	—	—	—					

学園都市グリンヒルの
市長代行

グリンヒル市長であるアレク・ワイズメルの実娘で、父の死後、その代行を務めている。



●仲間にする条件

グリンヒル脱出のイベント終了後、仲間になる (P.108)。

性別：女
年齢：18

テンガアール 天彗星

恋人思いのちょっと
強引な女の子

ヒックスを立派な戦士にするために努力しているが、ヒックス自身はあまり興味がないため苦労している。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	3	6	3	5	4	4	5
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	B	C	B	C	B	B	C	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器	手裏剣	L	—	—
	—	1	32					

●仲間にする条件

レイクウェストの宿屋で出会った後、コポルト村で“ユニコーンの呪いを解く”的イベントをクリアすると、ヒックスとともに仲間になる (P.99)。



地理星 テンコウ

性別：男
年齢：67

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	—	—	—	—	—	—	—	—
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器	—	—	—	—
	—	—	—					

裏腕の職人と
呼ばれていた老人

クロムの村に住む窓職人。現在は、窓職人を引退しているが、昔のことを懐かしく思い出すことが多い。



●仲間にする条件

城レベル3以上で、まどセット（なにか1つ）を持ってクロムの村の民家にいくと仲間になる (P.145)。



地耗星

テンプルトン

性別：男
年齢：14

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	—	—	—	—	—	—	—	—
火	—	—	—	—	—	—	—	—
水	—	—	—	—	—	—	—	—
土	—	—	—	—	—	—	—	—
雷	—	—	—	—	—	—	—	—
風	—	—	—	—	—	—	—	—
破	—	—	—	—	—	—	—	—
闇	—	—	—	—	—	—	—	—
門	—	—	—	—	—	—	—	—

紋章部位

頭

右手

左手

武器

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

—

天傷星／地急星

トモ

性別：女
年齢：14

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	4	5	3	4	4	6	5	4
紋章部位	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	B	C	A	C	B	B	C	E
頭	頭	右手	左手	武器	槍	M		
	—	1	45					

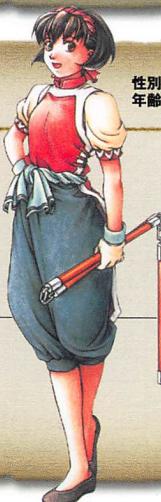
父親思いで
しっかり者の少女

神槍ツァイの1人娘。別居中の父親と母親の仲を元に戻そうと、あれこれ手をつくしている。



●仲間にする条件

城レベル3以上の時、本拠地でツァイが道具を取りに戻りたいというイベントが発生。その後、パーティメンバーにツァイを入れて、ツァイの家（リューベの山道）を訪ねると、イベントが発生して仲間となる（P.135）。

性別：女
年齢：16

ナナミ 天寿星

好奇心旺盛な

おてんば娘

ゲンカクの養子で、主人公の義理の姉。弟思いの性格からか、いつまでたっても主人公を子供扱いする。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	3	4	3	4	5	6	7	5
紋章部位	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	C	D	C	F	F	C	C	E
頭	頭	右手	左手	武器	その他	M		
	—	1	16					

●仲間にする条件

キャロの街にある自分の家に行き、裏庭に出るとイベントが発生して仲間になる（P.35）。



天富星

ニナ

性別：女
年齢：16

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	4	4	5	4	6	3	4	4
紋章部位	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	A	C	B	C	C	B	C	C
頭	頭	右手	左手	武器	その他	M		
	53	1	—					

思いこみの激しい
女学生

グリンヒル市にある、名門ニューリーフ学院の学生。将来の夢は、もちろんプリックとの結婚（？）。



●仲間にする条件

グリンヒル脱出のイベント終了後、テレーズに続いてシンとともに仲間に加わる（P.110）。



地損星 バーバラ

性別: 女
年齢: 36

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	火	水	土	雷	風	破	闇	門
頭	頭	右手	左手	武器	—	—	—	—
紋章部位	—	—	—	—	—	—	—	—

荷物を管理する みんなのお母さん

倉庫を取り仕切る、気のいいおばさん。傭兵隊の砦から、ピクトールたちと行動を共にしている。



●仲間にする条件

ピクトールに連れられて傭兵隊の砦に行くと、仲間になる(P.30)。

性別: 男
年齢: 27

ハイ・ヨー 地蔵星

悲しき過去を 背負う料理人

本拠地を構えた主人公の元におしあげ、勝手に料理番の職に居座る。一見、楽天家そうに見える彼だが…。

基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
4	3	3	4	3	3	4	4

魔法能力

火	水	土	雷	風	破	闇	門
C	D	C	D	C	C	C	B

紋章部位

頭	右手	左手	武器	その他
65	1	40	—	S

●仲間にする条件

城レベル2以上で、本拠地のレストランが建つ予定地に行くと、イベントが発生して仲間になる(P.95)。



天雄星 ハウザー

性別: 男
年齢: 43

根っからの 軍人気質

ミューズ市、市軍の総司令官。自らの軍人としての範囲を、決して踏み越えないという信念を持っている。



基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	6	7	3	6	3	4	3	3
紋章部位	火	水	土	雷	風	破	闇	門
頭	D	E	D	D	D	D	D	E
紋章部位	右手	左手	武器	両手剣	S	—	—	—

●仲間にする条件

ネクロードを倒してティント市を解放すれば、ジェスたちとともに仲間になる(P.155)。



地暴星 バド

性別: 男
年齢: 38

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	5	4	3	4	4	4	4	3
紋章部位	火	水	土	雷	風	破	闇	門

基本能力	頭	右手	左手	武器	その他	S
魔力能力	D	E	D	D	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器	その他	S

動物を意のままに操る
モンスター使い

モンスターたちの心の声を聞き取ることができる。また、彼らの隠された力を、愛のムチで引き出せる。



●仲間にする条件

城レベル3以上、パーティ内にモンスターメンバーを入れてからマチルダ騎士団への抜け道に行く。入り口付近にいるバドに話しかければイベントが発生し仲間になる(P.135)。

性別: 女
年齢: 29

バレリア 天傷星

伝説の七星剣を
使いこなす女剣士

元赤月帝国軍士官。現在は、トラン共和国6将军の1人として、共和軍地方派遣部隊を率いている。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	5	6	3	4	4	6	6	5
紋章部位	火	水	土	雷	風	破	闇	門

基本能力	頭	右手	左手	武器	片手剣	S	
魔力能力	B	E	C	C	D	C	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器	片手剣	S	

●仲間にする条件

トラン共和国との同盟を結ぶ際に、カスミではなく、バレリアに助っ人を頼めば、仲間になる(P.130)。



地祐星 ハンス

性別: 男
年齢: 33

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	火	水	土	雷	風	破	闇	門

基本能力	頭	右手	左手	武器	—	—
魔力能力	—	—	—	武器	—	—
紋章部位	頭	右手	左手	武器	—	—

どこにも負けない
防具屋を夢見る商人

商業の中心ミューズ市にて一旗あげようと考えていたが、なりゆきで主人公たちの本拠地に店を開く。



●仲間にする条件

トゥーリバーの宿屋に行き、話しかければ仲間になる。ただし、支度金を強制した場合は、一定時間経過後に本拠地にお金を持って現れ、その後仲間に加わる(P.90)。



天殺星 ハンナ

性別：女
年齢：29

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	5	5	2	6	3	5	3	4
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	D	E	D	D	D	D	D	E

紋章部位	頭	右手	左手	武器	片手剣	S
	—	1	—			

正義感の強い

孤高の女戦士

北の無名諸国出身の女戦士。無口で自らのことを語ろうとしない。だが、剣の腕前は確かなもの。



●仲間にする条件

トトの村壊滅後に話しかけると、イベントが発生し仲間になる (P.43)。

性別：男
年齢：35

ハンフリー 天勇星

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	7	7	1	8	3	4	2	2
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	D	E	D	E	D	D	E	E

紋章部位	頭	右手	左手	武器	両手剣	S
	—	—	1			

剛腕と呼ばれるに
ふさわしい男

元赤月帝国百人隊長。竜洞騎士団長ヨシュアとは旧友で、彼に頼まれたフチを預かっている。

●仲間にする条件

洛帝山で竜が生まれるイベント終了後、街道の村で話しかければ、フチとともに仲間になる (P.119)。



天孤星 ビクトール

性別：男
年齢：32

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	6	10	1	7	4	4	4	5
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	C	E	D	C	D	D	C	E

紋章部位	頭	右手	左手	武器	両手剣	S
	—	1	30			

意外と冷静な
幻の星辰剣の使い手

通り名は「風来坊ビクトール」。一見、がさつそうだが、人を見る目に長けており、部下からの信頼も厚い。



●仲間にする条件

サウスウィンドウ到着後、宿屋にいるビクトールと話せば、フリックとともに仲間となる (P.67)。

地劣星

ピコ

性別：男
年齢：24

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
紋章部位	頭	右手	左手	武器	—	—		

音楽と女性を
こよなく愛する色男

アンネリーを妹のようにかわいがる。女性にはだらしがなく、楽団の立ち寄った先で問題を起こすことも。



●仲間にする条件

アンネリーを仲間にしていることが条件。グリンヒル解放後、城レベル3以上で、グリンヒルの宿屋に行くとピコが現れる。近付くとイベントが発生し、仲間になる (P.161)。

性別：女
年齢：16ちょっとドジな
魔法使いの少女

出身地不明、旅の目的不明のテレポート魔法を使う不思議な少女。あわて者のため、ときどき失敗する。

ピッキー

地撻星

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	3	2	6	2	4	5	2	8
紋章部位	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	F	F	F	F	F	F	F	F

頭	右手	左手	武器
30	1	—	杖

●仲間にする条件

マチルダ騎士団への抜け道を歩いていると、テレポートに失敗したピッキーが出現。話しかけると仲間になる (P.113)。



天牢星

ヒックス

性別：男
年齢：20

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	4	4	3	4	4	5	5	6
紋章部位	C	D	C	F	C	C	D	E

気がやさしい
戦士の村出身の青年

“成人の儀式”の旅に出て3年。戦うことに疑問を抱いたまま、故郷の戦士の村に戻れずにいる。



●仲間にする条件

レイクウェストで出会った後、コボルト村で起こる“ユニコーンの呪いを解く”イベントをクリアすると、テンガアールとともに仲間になる (P.99)。

地陰星 ヒルダ

性別：女
年齢：33



基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	火	木	土	雷	風	破	闇	門
紋章部位	頭	右手	左手	武器	—	—	—	—



●仲間にする条件

ミューズ壊滅後、サウスウインドゥの宿屋の2階に行って話しかければ仲間になる (P.83)。

性別：男
年齢：32



フィッチャー 天立星

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
紋章部位	頭	右手	左手	武器	—	—	—	—

●仲間にする条件

ミューズ市の筆頭外交官。さえない風貌ながら、駆け引きが巧く、口も達者という食わせ者だ。



天満星/天退星 フェザー

性別：獸
年齢：23



基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	13	5	3	4	3	5	5	4
紋章部位	火	水	土	雷	風	破	闇	門



●仲間にする条件

城レベル2以上で、"ききみみの封印球"を持って森の村に行くとイベントが発生。選択肢によって仲間になる (P.135)。

地微星 フッチ

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	4	4	3	3	3	5	6	6
紋章部位	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	D	D	D	D	C	D	D	E

頭	右手	左手	武器	槍	M
—	1	30			

性別：男
年齢：14再び竜に乗ることを
願う少年竜騎士

騎竜のブラックを戦いの中で失い、騎士団を去ることになった少年。ハンフリーと新たな竜を探している。



●仲間にする条件

洛帝山で竜が生まれるイベント終了後、街道の村でハンフリーに話しかけると仲間になる (P.119)。

性別：男
年齢：25

フリード・Y 天暴星

曲がったことを嫌う
真面目な男

サウスウインドウ市長、グランマイヤーの側近。ラダトの街には、愛しの妻ヨシノがいる。

基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運	
4	4	3	4	4	4	4	7	
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門

頭	右手	左手	武器	片手剣	S
—	1	40			



●仲間にする条件

サウスウインドウで、市長のグランマイヤーと話をすれば、仲間になる (P.67)。

天暗星 フリック

性別：男
年齢：28

“青雷のフリック”の
異名を持つ傭兵隊の戦士
トラン共和国の戦士の村出身
であり、傭兵隊の副隊長。
ピクトールとは解放軍にいた時からのかれ縁。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	5	6	6	5	4	6	5	2
紋章部位	火	水	土	雷	風	破	闇	門

頭	右手	左手	武器	片手剣	S
—	1	23			



●仲間にする条件

サウスウインドウ到着後、宿屋にいるピクトールに話しかければ仲間になる (P.67)。



天威星 ペシュメルガ

性別:男
年齢:不明

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	5	8	3	5	6	5	3	1
紋章部位	C	E	D	C	D	E	B	E
頭	頭	右手	左手	武器	両手剣	S		
	-	1	-					

すべてが謎のベールに
包まれた騎士

年齢、出身地ともに不明という謎の黒騎士。ユーバーという男を追って、世界中を渡り歩いている。

●仲間にする条件

城レベルが4以上になると、風の洞窟に出現。話しかけるとイベントが発生して、仲間になる(P.163)。

性別:男
年齢:16

ホイ 地賊星

口だけは達者な
こそどろ

新同盟軍のリーダーとなつた主人公の名を語り、あちこちの街の酒場で飲み食いを行ってきた。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	3	3	2	3	2	5	6	7
紋章部位	D	D	C	D	C	D	C	C
頭	頭	右手	左手	武器	両手剣	その他	M	
	80	1	-					

●仲間にする条件

トランと同盟を結んだ後、城レベルが3以上になると、ラダトの酒場に出現。近付くとイベントが発生して、仲間になる(P.140)。



地靈星 ホウアン

性別:男
年齢:34

やさしき心で
傷ついた人々を救う
ミューズ市に住む医師。物
静かでおだやかな性格だ
が、その腕前はかなりのも
の。トウタの師匠でもある。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	-	-	-	-	-	-	-	-
紋章部位	火	水	土	雷	風	破	闇	門
頭	頭	右手	左手	武器	一	-		
	-	-	-					



●仲間にする条件

ノースウインドゥでヘクトンケイルを倒した後、本拠地を手に入れると仲間になる(P.81)。



地刑星 ボブ

性別:男
年齢:25

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力	6	4	3	5	6	4	5	2
武器	D	E	C	D	C	E	B	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器	その他	M		
	1	42	-					

人間と狼
二つの顔を持つ男

口は悪いが、実はさみしがり屋の狼男。今はコボルトたちの居住区で、やっかいになっている。



●仲間にする条件

城レベル3以上で、仲間（宿星）の人数が80人を超えた後、トゥーリバーにいる彼に話しかけると仲間になる（P.136）。

性別:男
年齢:21父の信念を
受け継いだ軍人

リドリーの息子であり、父同様に優秀な軍人。ハルモニアから急きよ帰国して、新同盟軍に力を貸す。

ボリス 天罡星

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力	-	-	-	-	-	-	-	-
武器	火	水	土	雷	風	破	簡	門
紋章部位	-	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-					

●仲間にする条件

リドリーが死亡した場合に、本拠地に戻るとその後を継いで仲間になる（P.152）。



天敗星 ボルガン

性別:男
年齢:16

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力	6	7	1	5	3	2	1	6
武器	火	水	土	雷	風	破	簡	門
紋章部位	D	E	E	E	E	E	E	E
	-	1	-					

仲間を思いやる
心優しき青年

以前はサーカスの一団にいたが、今はアイリ、リイナと一緒に旅をしている。火吹きの妙技をみせる。



●仲間にする条件

コロネの街で、一緒にサウスウインドウへ行くようにお願いすると、アイリ、リイナたちとともに仲間になる（P.64）。



地猛星

マイクロトフ

性別：男
年齢：26

基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
5	6	3	6	4	4	4	4

魔法能力

火	水	土	雷	風	破	闇	門
B	E	C	C	C	E	E	E

紋章部位

頭	右手	左手	武器
—	1	52	S

誇り高き

正義の騎士

マチルダ騎士団、青騎士団長。直情的な性格だが、騎士の誇りを第一とする。困っている人を見逃せない。



●仲間にする条件

ミューズ解放を君主のゴルドーに促すが、聞き入れてもらえばすぐに騎士をやめる。このイベントの後、仲間になる (P.121)。

性別：男
年齢：65

マクシミリアン

地威星

体は老いても

心は現役の老騎士

元マクシミリアン騎士団の団長。戦いがあるところ、騎士の名の元にはせ参じ、正道を行う。

基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
—	—	—	—	—	—	—	—

魔法能力

火	水	土	雷	風	破	闇	門
—	—	—	—	—	—	—	—

紋章部位

頭	右手	左手	武器
—	—	—	—

●仲間にする条件

ルカ・ブライトとの対決後、城レベル3以上でサウスウィンドウ入口に出現。イベントが発生して仲間になる (P.139)。



地妖星

マルロ

性別：男
年齢：19

基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
—	—	—	—	—	—	—	—

魔法能力

火	水	土	雷	風	破	闇	門
—	—	—	—	—	—	—	—

紋章部位

頭	右手	左手	武器
—	—	—	—

思いを行動に移せない

臆病な青年

ティント市長グスタフの元で、ギルドの書記官を務めていた青年。英雄物語にあこがれている。



●仲間にする条件

ネクロードを倒して、ティントを解放すれば、ジェスやハウゼーたちとともに仲間になる (P.155)。

地空星

ミリー

性別：女
年齢：14

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
3	2	4	3	6	3	4	7	
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
A	F	B	A	B	D	B	A	
紋章部位	頭	右季	左季	武器	手裏剣	L		
	35	12	1					

ボナバトルを
こよなく愛する少女
パートナーである“ボナバ
ルト”とはぐれ、リューべ
の村で途方にくれていると
ころを主人公と出会う。



●仲間にする条件

リューべの山道でいなくなってしまったボナバトルを、ミリーと一緒に探して捕まえれば、そのお礼に仲間になる(P.38)。

性別：黒
年齢：6

ムクムク 地魔星

人の後をついて回る
むささび

なぜか人なつっこい、愛嬌
ある顔したむささび。マン
トの力で大空を自由に飛び
まわることができる。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
2	3	2	2	3	3	5	3	
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
F	E	E	E	E	E	E	E	
紋章部位	頭	右季	左季	武器	なし	L		
—	—	1						



●仲間にする条件

城レベル2以上、パーティメンバーを5人以下にし、ミューズ／グリンヒルの関所からグリンヒルまでの地域を歩いていると、いつのまにか仲間になる(P.111)。あるいは、最初にキャロへ戻った時に、ナナミと会う前に道場の裏の大木を3回調べると仲間になる。

地然星

メイザース

性別：男
年齢：87

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
4	3	7	2	8	4	4	1	
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
A	B	B	A	B	A	B	C	
紋章部位	頭	右季	左季	武器	杖	S		
1	1	1						

魔をきわめ尽くした
魔法使い

魔導師クロウリーと並ぶ腕
前を持つ大魔導師。指先か
らほとばしる魔法は、どん
な敵をも焼きつくす。



●仲間にする条件

城レベル4以上で、ティントの坑道の中にいるメイザースに
話しかけると仲間になる(P.163)。

地稽星 メグ

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	3	3	3	3	5	5	4	7
紋章部位	火	水	土	雷	風	破	闇	門

頭	右手	左手	武器	手裏剣	L
—	25	1			

性別：女
年齢：16

冒險好きの からくり師

叔父のからくり師ジュッポに憧れて、からくりまると旅に出た少女。考えるより先に行動に出てしまう。



●仲間にする条件

城レベル2以上で、グリンビルとミューズとの関所に行けば、イベントが発生して仲間になる (P.100)。

モンド 地好星

性別：男
年齢：35

ロッカクの里一の 忍術使い

ロッカクの里出身のベテラン忍者。打倒王国軍を目指す主人公たちに、快く力を貸してくれる。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	5	5	3	5	4	5	5	4
紋章部位	火	水	土	雷	風	破	闇	門

頭	右手	左手	武器	爪	S
C	E	C	C	D	E

●仲間にする条件

カスミがパーティーにいるときは、城レベル3以上で、ロッカクの里に行くと仲間になる。バレアリを仲間にした場合は、城レベルが4にならないと、仲間にならない (ロッカクの里に入ることができない) (P.133)。



天損星 ヤム・クー

性別：男
年齢：28

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	—	—	—	—	—	—	—	—
紋章部位	火	水	土	雷	風	破	闇	門

頭	右手	左手	武器	—	—
—	—	—			

海をこよなく 愛する漁師

タイ・ホーの弟分。いつも気分次第で行動するタイ・ホーの世話をしている部分もある。



●仲間にする条件

本拠地を手に入れた後にクスクスに出現。タイ・ホーとのチントロリン勝負で5000ポチツ以上勝つと、ともに仲間になる (P.84)。



地囚星 ユズ

性別：女
年齢：10

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
紋章部位	頭	右手	左手	武器	—	—	—	—

牧場をきりもりする
動物好きな少女

ハイランド王国の侵攻で始まった戦乱により、叔父とはぐれてしまい、主人公たちのもとに身を寄せる。



●仲間にする条件

グリンヒル脱出後、ヒックスとテンガアルを仲間にしていると、コボルト村に迷子の羊を探して出現する。城レベル2以上で、コボルト村の森で迷子の羊を3匹探すと仲間になる(P.110)。

性別：女
年齢：23

ヨシノ 天哭星

洗濯することが
何よりも好きな女性

フリード・Yの妻。おしゃれで貞淑な女性だが、フリードを追って、新同盟軍に参加する。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	4	3	4	3	4	4	4	5
紋章部位	火	水	土	雷	風	破	闇	門

頭	右手	左手	武器	槍	M
—	35	1	—	—	—

●仲間にする条件

本拠地を手に入れたあと、フリード・Yをパーティーに入れてラダトの街にいるヨシノに話しかけると、イベントが発生して仲間になる(P.84)。



地巧星 ラウラ

性別：女
年齢：不明

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
紋章部位	頭	右手	左手	武器	—	—	—	—

極度な方向オンチの
札作り師

封印球から魔力のこもった“札”を作ることができる。ジーンの知り合いで、旧知を頼って本拠地を訪れる。



●仲間にする条件

城レベル3以上で、ジーンが仲間にになっている状態で、ティントの鍛冶屋の近くにいるラウラに話しかけると仲間になる(P.147)。

天剣星 リイナ

性別：女
年齢：18

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	3	3	6	3	6	4	4	4
火	水	土	雷	風	破	闇	門	
C	B	C	C	C	C	C	C	
紋章部位	頭	右手	左手	武器	手裏剣	L		
	35	1	22					

色気と頭脳を
兼ね備えた大人の女性

アイリの姉で、カード占い
を得意とする。一本気な性
格な妹と違い、世間の裏も
表も知り尽くしている。



●仲間にする条件

コロネの街で、一緒にサウスウインドウへ行くようにお願い
すると、アイリ、ボルガンたちとともに仲間になる（P.64）。

性別：男
年齢：25

リキマル 地暗星

無骨な太刀をふるう
大飯食らい

リューベの村で行き倒れて
いるところを、主人公に救
われ、恩義に応えるために
仲間となる。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	8	6	2	5	2	4	3	3
火	水	土	雷	風	破	闇	門	
D	E	D	D	D	D	D	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器	両手剣	S		
	—	1	—					

●仲間にする条件

リューベの村の入口で倒れている。ご飯を食べさせてやり、
代金（3000ポッチ）を払ってやると仲間になる。お金がない時は、リキマルは店で働かされる。リューベの村壊滅後は、
コロネの街に移動する（P.36）。



地幽星 リッチモンド

性別：男
年齢：35

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔力能力	—	—	—	—	—	—	—	—
火	水	土	雷	風	破	闇	門	
—	—	—	—	—	—	—	—	
紋章部位	頭	右手	左手	武器	—	—		
	—	—	—					

クールに仕事を
やり遂げる名探偵

ラダトの街で探偵業を営む。情報に通じ、口癖は
「なんでも、お見通しさ」。心は常にハードボイルド。



●仲間にする条件

本拠地入手後、ラダトにいるリッチモンドに話しかけると、
コインの裏表を当てる勝負になる。この勝負の後、酒場の客
からコインをもらい、再びリッチモンドと勝負をすれば仲間
になる（P.84）。



天罡星

リドリー

性別：男
年齢：39

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
紋章部位	頭	右手	左手	武器	—	—	—	—

コボルト軍の
総指揮官

実質的なトゥーリバー軍の指揮官も務めている。軍人気質な性格で、融通のきかない一面がある。



●仲間にする条件

トゥーリバーを王国軍の手から守り抜いた後、仲間になる (P.94)。

性別：男
年齢：17

ルック

天間星

口の悪い
魔術のエキスパート

レックナートのもとで修業をつむ魔法使い。トラン解放戦争に参加した経験を持つ。性格はかなり悪い。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	3	0	8	0	7	5	6	0
紋章部位	火	水	土	雷	風	破	闇	門
武器	B	A	A	B	A	B	A	B

●仲間にする条件

主人公が本拠地を手に入れると、レックナートより紹介され仲間になる (P.81)。



地飛星

レオナ

性別：女
年齢：32傭兵隊員たちの
あこがれの的

傭兵隊の酒場を切り盛りしている女性。隊員同士のもめごとをおさめたりする、面倒見の良さを持つ。

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
紋章部位	頭	右手	左手	武器	—	—	—	—



●仲間にする条件

傭兵隊の砦に行くと、仲間になる (P.30)。



地正星

レブラント

性別: 男
年齢: 40

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
紋章部位	頭	右手	左手	武器	—	—		
	—	—						

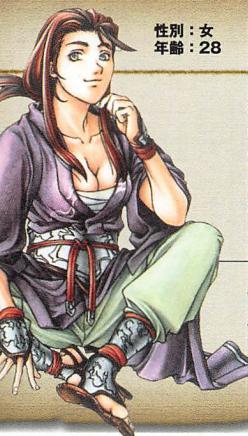
どんなモノでも
見抜く鑑定士

ラダトで鑑定業を営む。物静かだが、鑑定の腕には自身を持っており、一度決めた値は絶対に変えない。



●仲間にする条件

城レベル3以上で、頼まれた骨董品（せいじのつぼ）を持ってラダトの鑑定屋にいるレブラントに話しかけると仲間になる（P.140）。

性別: 女
年齢: 28

ロウエン 地異星

根っからの
姉御肌

灯竜山の三兄妹の次姉。男兄妹の中で育ったせいか、綺麗な顔に似つかわしくない男勝りの言葉を使う。

基本能力

HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
5	5	3	4	4	4	4	5

魔法能力

火	水	土	雷	風	破	闇	門
C	D	C	C	D	D	D	E

紋章部位

頭	右手	左手	武器	手裏剣	L
—	1	—			

●仲間にする条件

ネクロードを倒してティント市を解放すれば、コウユウやギムとともに仲間になる（P.155）。



地闇星

ローレライ

性別: 女
年齢: 28

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
魔法能力	4	4	4	6	6	5	4	
紋章部位	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	B	D	B	B	C	C	C	D
	頭	右手	左手	武器	その他	M		
	30	1	—					

孤独な旅を続ける
キリィのライバル

トラン解放戦争にも参加した女性剣士。勝ち目がない戦いはしないことを信条としている。



●仲間にする条件

城レベル3以上で、グレッグミンスターにいるローレライに話しかければ、イベントが発生して仲間になる（P.133）。



地僻星

ロンチャンチャン

性別：男
年齢：33

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	5	5	3	4	4	7	6	6
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	B	D	D	D	D	D	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器	爪	S		
	—	1	40					

龍式格闘術の開祖

強い拳法には健康な体が必要と考えており、日々修業を欠かすことがない。弟子は今のところワカバ1人。



●仲間にする条件

城レベル3以上で、クロムの村に出現。パーティーメンバーにワカバを入れていると、イベントが発生して仲間になる (P.145)。



ルロラディア

性別：黒
年齢：68

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	15	5	3	5	3	3	2	4
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	E	E	D	E	D	D	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器	なし	M		
	—	1	1	—				

驚異的な力を持った巨大イカ

ティント市鉱山に巣くう真っ赤なクラーケン。“青いしづくの紋章”を持っている。

●仲間にする条件

アビズボアを仲間にした後、一定時間経過後に再びティントの坑道(アビズボアを仲間にした同じ場所)に行くと出現。城レベル3以上で、“さきみみの封印球”を使うと仲間になる (P.155)。



ワカバ

地雄星

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	4	5	3	4	4	6	6	6
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	B	D	D	D	D	D	D	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器	爪	S		
	—	1	45					

●仲間にする条件

城レベル2以上、かつ主人公のレベルが30以上で、森の村にいるワカバに話しかけると仲間になる (P.101)。



チュカチャラ

性別：黒
年齢：1

基本能力	HP	力	魔	直守	魔守	技	速	運
	14	14	2	5	2	5	3	6
魔法能力	火	水	土	雷	風	破	闇	門
	E	D	E	E	E	E	E	E
紋章部位	頭	右手	左手	武器	なし	S		
	—	1	—					

行く末が楽しみな未来の海の王者

頭にツボをかぶった小さなタコ。ルロラディアやアビズボアとは何か関係があるらしい。

●仲間にする条件

アビズボアとルロラディアを仲間にした後、本拠地の船着き場に行くとイベントが発生。あとを追っていくば仲間になる (P.156)。



NON-PLAYER CHARACTER

ハイラング王国

● ハルモニア神聖国より分離してできた国家であり、現在はアガレス・ブライトが魔王の実権を握っている。皇子ルカ・ブライトを筆頭に、ジョウイ、クルガン、シードといった有能な力を持った人物が数多く存在する。



● 地方豪族の名豪アトレード家長男
主人公とは幼なじみ。
ルカの驚異的な力に魅せられて王国軍に戻る。
ルカ死亡後は、魔王の座に即位。



● ジル・ブライト
● 気丈な性格で、兄であるルカの野望に気付かず、それを諒めようとするが、それと同時に、自らの力不足を知る事になる。



● アガレス・ブライト

● ハイラング魔王
都市同盟との和平を望み、だが、それを好ましく思わないルカとジョウイによって暗殺されることになる。

ラウド

主人公とジョウイーが所属していた
ヨニコーン少年兵部隊を取り仕切る。
ルカに取り入って何とか上の地位を目指す。

ヨニコーン少年兵部隊隊長

一度は現役を退いていたが、
その才覚をかわれて、
ハイランド王国軍に再び力を貸す名軍師。



ハーン・カニンガム

三十年前の戦いにおける、
ハイランド王国軍の英雄。
今は、皇都ルルノイ工の守りにあたっている。



レオン・シルバーバーグ

ハイランド王国軍師
一度は現役を退いていたが、
その才覚をかわれて、
ハイランド王国軍に再び力を貸す名軍師。



ハイランド王国軍師

一度は現役を退いていたが、
その才覚をかわれて、
ハイランド王国軍に再び力を貸す名軍師。



シード

ハイランド王国第四軍將軍
戦争では誰よりも早く、
敵部隊目がけて飛びかかる猛将。
自分の剣技に絶対の自信を持つている。



ソロン

ハイランド王国第四軍軍団長
王国の貴族一門でも、有力な一族の次男。
年若く軍団長になつたため、
経験不足から功をあせる面がある。



ハイランド王国第四軍將軍

シードと対照的に、冷静な知将タイプの武将である。
一流的剣技を持っているが、
その力を自らひけらかそうとはしない。

クルガン



ジョウストン都市同盟

太陽暦三百十四年に「ジョウストンの丘」で交わされた盟約を基に成立した同盟組織の長たち。反王国軍を掲げ、団結していくよう見えてるも、さもざまな思惑によって、近年では足並みがそろわない事も……。



ミューズ市市長

行動的で、名よりも実をとるタイプ。
ジョウストン都市同盟を率いる強い指導者である。
ビクトールとは、昔からの顔馴染み。



グスタフ

無骨な男だが、有言実行タイプで
市民たちには人気がある。
一人娘のリリイを溺愛している。



グランマイヤー

さわやかな性格で、都市同盟においても
穏健派で通っている。
今回の休戦協定も、
彼の努力があつてこそ。

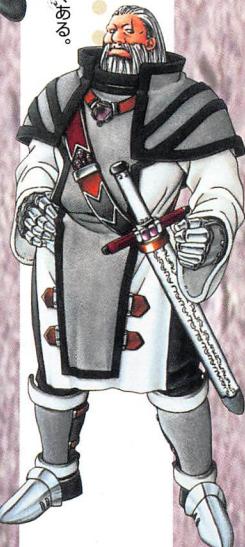
ティント市市長

無骨な男だが、有言実行タイプで
市民たちには人気がある。
一人娘のリリイを溺愛している。



ゴルドー

都市同盟における発言力は強い。
そのため、尊大な態度をとることが多々ある。



マカイ

三院会議より使命された大使という役職上、
他の市長たちと違い、独自の行動がとりににくい。
だが、元々優柔不断な性格で決断が遅い。

マチルダ騎士団白騎士団長

都市同盟における強行派。
軍事的な力を背景に

ハイランド王国派



謎の黒騎士
容姿からはわからないのだが、人間ではない。
ハイランド王国軍に雇われている者たち。
だが、それほど国家紛争には興味を持っていない。



ハルモニア
神聖国の神官長
ハイランド王国の友好国にあたる
ハルモニアからの協力者。

ルックとつながりがあるらしいのだが、
詳しいことはすべて謎に包まれている。

ユーバー



カラヤ族族長
都市同盟の西、グラスランドに住む少数民族
カラヤ族の前族長ギアヌの娘。
毒殺された父の復讐のため、
王国軍に力を貸す。

ルシア

その他

月の紋章を持つ吸血鬼
推定年齢四百才。
歴史の合間に出現しては、
多くの人々の魂を盗みとつた。
紋章の力で吸血鬼となる。

ネクロード

月の紋章を持つ吸血鬼
推定年齢四百才。
歴史の合間に出現しては、
多くの人々の魂を盗みとつた。
紋章の力で吸血鬼となる。

トトの村に住む少女
川岸に投げ出されていた
ジョウイを助け出す。
王国軍に両親を惨殺される。

ピリカ



ルカやジョウイにその戦闘能力の高さをかわれて、
ハイランド王国軍に雇われている主人公を。
必要以上につけ狙っている。

前作「幻想水滸伝」で語られた物語の片鱗をかいしま見せる。そのいくつかをここで紐解いていこう。

蘇る紋章戦争の記憶

「門の紋章戦争」から隠された物語を解き明かす

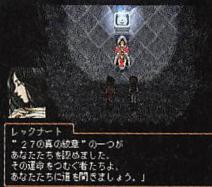
「幻想水滸伝II」は前作「幻想水滸伝」から3年後の世界（舞台となる地域はことなる）を描いた物語だ。ピクトールやフリックなどを筆頭に、前作に続き再登場しているキャラクターも少くない。「幻想水滸伝II」ではそんな彼らが以前の戦いの記憶を語つたり、過去に起きた出来事に触れたりするシーンも用意されている。前作をやっていないプレイヤーが「何だろう？」と首を傾げるセリフやシーンは前作の歴史に由来していることが多いのだ。ここではそんな歴史の背景をいくつか解き明かそう。



Historical Story 1 | 門の紋章戦争(解放戦争)

真の紋章をめぐる赤月帝国と解放軍との戦い

「幻想水滸伝II」の舞台となる世界の南方に位置するトラン共和国は以前、赤月帝国と呼ばれていた。この赤月帝国の皇帝バルバロッサに取り入った魔術師ウェンディが、帝国対解放軍の争いを隠れ蓑とし、27の真の紋章の1つ「ソウルイーター」を持つ前作主人公を付け狙うも、前作主人公を中心にして108星の前に、帝国共々破れ去る——これが「解放戦争」とも「門の紋章戦争」と呼ばれる、前作の物語だ。そして、この時108星集結を予言した人物こそ、今作でも登場するレックナートなのだ。彼女自身、真の紋章の1つ「門の紋章」をその身に宿しており、「幻想水滸伝II」では、またも108星の集結を予言。主人公とジョウイを「はじまりの紋章」へと導いている。このように「幻想水滸伝」では「真の紋章」が物語の1つのキーワードであり、その案内人としてレックナートが存在する。彼女の登場は、真の紋章にまつわる争いが始まる警鐘なのかもしれない。



存在が知られている真の紋章

所有者	存在が知られている真の紋章
赤月帝国元将軍の1人、テオ・マクドールの息子（前作主人公）	ソウルイーターと死を司る紋章
門の紋章の一族末裔レックナート	門の紋章
以前は赤月帝国皇帝バルバロッサが所有。現在は行方不明	霸王の紋章
竜洞騎士団団長ヨシュア。	竜の紋章
ピクトール（星辰剣の所有者）。	夜の紋章
ハルモニア神聖国神官長。	円の紋章
主人公（輝く盾の紋章）とその幼なじみジョウイ（黒き刃の紋章）。	はじまりの紋章
吸血鬼ネクロードが奪って逃げたが、今作で本来の所有者シエラの元へ戻る。	月の紋章

Character Column

Historical Story 2

ジョウストン都市同盟/赤月帝国/トラン共和国の関係

領土争いが絶えず起こっている国境周辺

ジョウストン都市同盟と赤月帝国は、国境付近の領土問題という確執を長年抱えてきた。しかし3年前に、赤月帝国が崩壊し、代わって前作108星の活躍により、トラン共和国が成立。共和制へと移行した新政権のこれからへの動向に、ジョウストン都市同盟はもちろん、近隣諸国からも注目が集まっている。



Human Story 1

グレッグミンスターに住む名のある人々

門の紋章戦争で解放軍に与て戦ったかつての108星たちのその後

トラン共和国との同盟を結ぶため、国境付近のバナーの村からグレッグミンスターへと向かう途中、バルカスという国境警備にあたる男と遭遇。グレッグミンスターまで同行した彼が、レバント大統領との会見をセッティングしてくれる。実は彼は前作では108星の1人として、トラン共和国の建国にも立ちあつた人物なのだ。またレバント大統領、その妻アイリーンも解放軍に参加、ともに戦った宿星たちである。このように、トラン共和国の首都、グレッグミンスターは、元解放軍の人々が多く集まっている都市なのだ。グレッグミンスターの街を歩きまわれば、主人公に共感した人々が手助けをしてくれたり、かつての解放戦争の話を聞かせてくれるだろう。それは彼らもまた目的を持って戦った108星の1人だったからなのだ。



Human Story 2

アップルとシュウの師マッシュ

解放軍の軍師として活躍したマッシュ・シルバーバーグ

軍師として活躍するシュウとアップルが師と慕う人物マッシュ。彼こそは、前作の主人公のもとで軍師として辣腕を振った男であり、赤月帝国を相手に、時には緻密な、時には大胆な作戦を次々と打ち出し、打倒帝国に多大な功績を残した1人なのだ。彼自身は前作の最終決戦の最中、その命を散らしているが、その教えはシュウやアップルの活躍でも分かるように、今も脈々と受け継がれているというわけだ。



Herman Story 3

メグが尊敬するお師匠さん

メグのおじのからくり師ジュッポ

おてんば娘メグがしきりに口にする「ジュッポ」は、前作108星の1人なのだ。前作ではメグがからくりを教えてもらうために、おじさんを追ってきたというエピソードが語られている。そして、今作で晴れてジュッポの元で修行中と思いや、世の中をもっと知らなくては、という言葉に従い、彼女は冒険の真っ最中。やっかい払いされただけという可能性も……。



Herman Story 4

ミューズでジョウイに近づく男の正体

お金で忠誠を誓う1匹狼の忍者カゲ

宿营地からミューズへと帰還した後、ジョウイに不振な行動が目立ち始める。その最たるもののが物陰で黒装束に身を包んだ男との会話シーン。話の内容は一切不明のままだが、ジョウイに何らかの情報をもたらしたこの男はカゲといい、前作108星の1人なのだ。金のために働く1匹狼の忍者である彼が、今作ではジョウイの情報源として暗躍していた可能性が高い。



Herman Story 5

ビクトールとネクロードの因縁

1度はとどめを刺したはずの宿敵

ノースウインドウで遭遇する吸血鬼ネクロードに対抗するため、風の洞窟でビクトールは、星辰剣を手に入れる。なぜ、彼が吸血鬼を討ち滅ぼす力を持つ剣のありかを知っているのか…。それは、ほかならぬビクトール自身が洞窟に剣を隠した張本人だからなのだ。実は、ビクトールは前作で星辰剣を手に、ネクロードを退治している…はずだが、吸血鬼は死んでいなかった。その決着の物語が、この「II」で語られるというわけなのだ。



Herman Story 6

戦士の村出身のあつあつカップルが旅をする理由

戦士の村の因習「成人の儀式」

ヒックスとテンガアールの故郷、戦士の村にはいくつかの因習がある。そのうちの1つが、戦士として名を挙げ、村へと帰還することが目的の「成人の儀式」だ。実は前作でも2人は108星として登場しており、ネクロードに捕まつたテンガアールを、ヒックスが前作主人公とともに助け出すという一幕が語られている。このとき初めて、ヒックスは戦士として認められたわけだが、まだまだ戦士としては駆け出し。その腕を磨くために、今作では修行の旅に出でたというわけだ。また戦士の村にはもう1つめずらしい風習があり、自分の剣に1番大切なものの名前をつけるのが習わし。ヒックスの剣の名は当然、テンガアールだ。



フリック
「ヒックスおまえもしかしで
成人の儀式の旅の途中か？」



ヒックス
「ぼくらが生まれた戦士の村では、
一人前にしてみとめられるには、
成人のきしきとして、旅に出で
りっぱな戦士にならなくちゃいけないんです。」



Character Column

Human Story 7 | フリックの思い出オデッサ

解放軍のリーダーだった亡きオデッサ・シルバーバーグ

グリンヒルでフリックに一目惚れしてしまうニナ。当然、気になるのはフリックの恋人の存在で、最初はナミを疑うが、ピクトールからオデッサという女性のことを聞くことになる。このオデッサとは、門の紋章戦争の開戦時に、解放軍を率いていた初代リーダーの名前で、フリックは彼女の片腕として解放軍で活躍していた。だが、オデッサは志半ばでこの世を去ってしまう——。ニナとの屋上での会話からもわかるように、フリックにとって今でも1番大切な女性、それがオデッサなのだ。



Human Story 8 | フッチとハンフリーの竜探しの旅

赤月帝国との戦いで騎竜ブラックを失ったフッチ

街道の村で出会うハンフリーと一緒にいる竜騎士の少年フッチは、洛帝山で白い竜を見つけるまで再三、「ブラック」という名を口にする。実は「ブラック」というのは前作でフッチが乗っていた竜の名前なのだ。ただこの竜は、前作で命を落としている。竜を持たぬ者は、砦から去らねばならない——トラン南西にある竜洞騎士団の棟に従い、砦を去り竜探しの旅に出たフッチ。主人公が彼と出会ったのは、そんな最中のことなのだ。

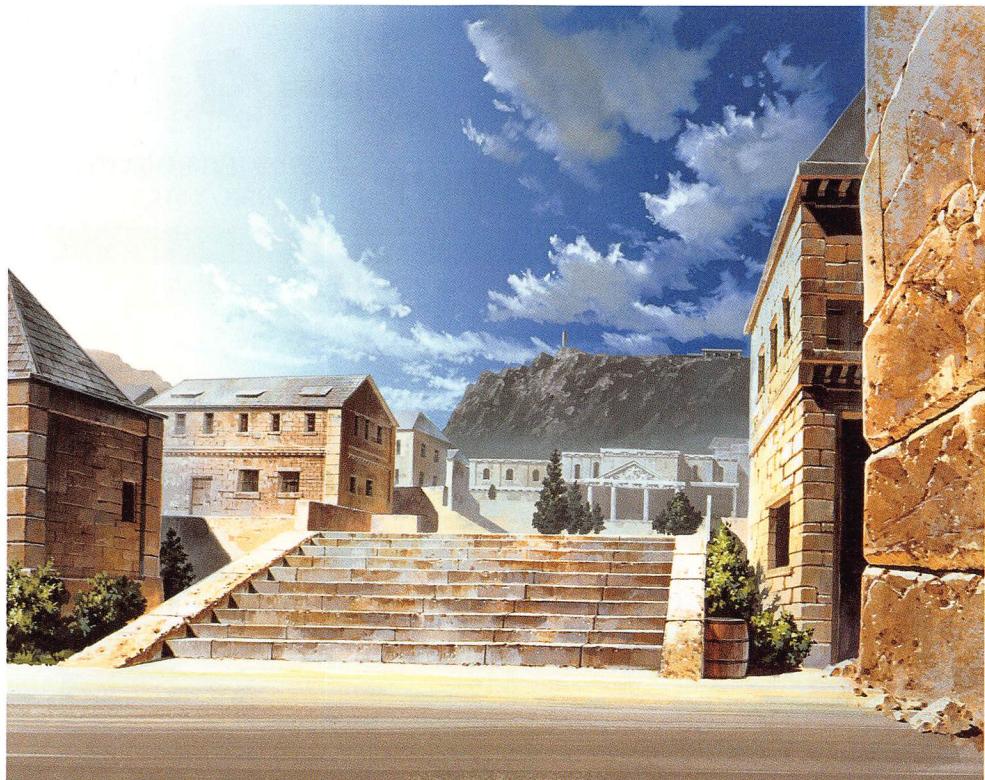


Human Story 9 | メイザースが呟くクロウリーという名前

解放軍に手を貸した偉大なる魔導師

坑道でひっそり修行しているメイザース。彼が仲間に加わるときに、クロウリーという人物の名をあげる。実はこのクロウリー、門の紋章戦争時に108星として活躍した魔導師なのだ。身体に100の紋章を宿すクロウリーは、トラン共和国成立後、修行を再開したとの噂だが、メイザースは一躍有名になってしまったクロウリーが淡ましかったのかかもしれない!?





DATA

[データの章]

幻想水滸伝
GENSOSUIKODEN II

アイテムデータ

『幻想水滸伝II』に登場するアイテムには、さまざまな種類があり、それぞれ使い方や効果も異なる。ここからはゲーム中に登場するアイテムをすべて公開していく。

アイテムの効果を知っておこう

アイテムの種類は大きく分けて11項目にもなる。ストーリーを進めていくともらえるものから、敵からしか手に入らないものまで、その入手法はさまざま。特に、

過酷な旅を続けるプレイヤーにとって回復アイテムは必要不可欠。各アイテムの効果をここで把握し、ゲームをよりスムーズに進めていこう。

イベントアイテム

イベントをクリアするために必要

イベントが発生した場合に手に入る「イベントアイテム」。そのほとんどは非売品であり、イベントが終了すると自然になくなってしまう。

名前	入手場所	効果
ロープ	倉庫の整理を頼まれた時	傭兵隊の砦脱出時に使用
火打ち石	買い物を頼まれた時	特定の場所に火をつける
こむぎこ	リューベの村	ボールのお使いで使用
布	そうじを頼まれた時	床みがきをする時に使用
油のついた布	そうじが終わったあと	傭兵隊の砦脱出時に使用
木ぼりのお守り	ミューズ	ビリカのお使いの時に使用
丸い石版	シンダルの遺跡	シンダルの遺跡の扉を開ける
さんかくの石版	シンダルの遺跡	シンダルの遺跡の扉を開ける
しかくの石版	シンダルの遺跡	シンダルの遺跡の扉を開ける
やくそう	シンダルの遺跡	ヒルダの病気を治す
通行証	白鹿亭イベント後	ミューズに入る時に使用
王国兵の服	ハイランドのキャンプ潜入時	キャンプの中に入る時に使用
しようかい状	トゥーリバーへ行く時	マカイと会う時に使用
レオンの手紙	ルカとの決戦前	ルカの奇襲について記されている
ねん土	森の村	ジュドを仲間にする時に使用
ききみみの封印印	バドを仲間にした時	モンスターの声を聞くことができる(2個入手)
ふたつのつつみ	ミューズ	エルザからの預かり物
りゅういんこうろ	守護神完成後	使うと全員のHPが50%回復(戦闘中のみ)
またたきの手鏡	トランとの同盟成立時	本拠地に戻ることができる(ワールドマップ上のみ)
水滸図	テンブルトンを仲間にした時	ワールドマップ上で、右下に縮小マップが表示される

回復アイテム

ステータスを正常にする

プレイヤーの命ともいえるHPを回復するものや、ステータス異常を治すアイテム。ゲーム中もっとも重要なアイテムだ。

名前	買値	入手場所	効果
おくすり	100	道具屋・戦闘など	HPを100回復
特効薬	500	道具屋・戦闘など	HPを500回復
毒消し	200	道具屋・戦闘など	毒のステータスを回復
のどあめ	200	道具屋・戦闘など	沈黙のステータスを回復
はり	200	道具屋・戦闘など	ふうせんのステータスを回復
身代わりじぞう	5000	道具屋(振り出しどの)・戦闘など	装備していると戦闘不能になった時に、自動的にHPが最大値の50%まで復活
すりぬけの札	500	道具屋・戦闘など	ダンジョンの入口まで脱出

戦闘アイテム

魔法紋章と同等の効果を持つアイテム

その他の装備アイテムとして使用すれば、魔法紋章を宿していないなくても敵を攻撃することができる。敵の弱点によって使い分けられ、効果は絶大。

名前	買値	入手場所	効果
火炎の矢の札	700	道具屋（2枚組）・戦闘など	敵全体に60ダメージ
炎のかべの札	1000	道具屋・戦闘など	敵横1列に150ダメージ
おどる火炎の札	—	お札屋・戦闘など	敵全体に300ダメージ
優しさのしづく札	700	道具屋・戦闘など	味方1体を全回復
守りの霧の札	1000	道具屋・戦闘など	味方全体に魔法はじき（成功確率20%、持続効果3ターン）
優しさの流れの札	3000	お札屋・戦闘など	味方全体にHP300回復
ねむりの風の札	700	道具屋（2枚組）・戦闘など	敵横1列を眠らせる
いやしの風の札	1000	道具屋・戦闘など	味方1体を全回復
切り裂きの札	—	お札屋・戦闘など	敵全体に450ダメージ
土の守護神の札	700	道具屋（2枚組）・戦闘など	味方1体の防御力を1.5倍に
ふくしゅうの札	1000	道具屋・戦闘など	味方1体が100%反撃できる（反撃不可能の攻撃には無効）
守りの天がいの札	2000	お札屋・戦闘など	1度だけ全体魔法をはじく（100%）
怒りの一撃の札	700	道具屋（2枚組）・戦闘など	敵1体に100ダメージ
はしる雷撃の札	1000	道具屋・戦闘など	敵縦1列に120ダメージ
天雷の札	—	お札屋・戦闘など	敵1体に600ダメージ

能力アップアイテム

キャラクターを強くする

能力値や武器レベルを上昇させる「能力アップアイテム」。戦いを楽にするためにも、有效地に利用していこう。

名前	買値	入手場所	効果
力の石	—	宝箱	力の能力値が1~3アップする
技の石	—	宝箱	技の能力値が1~3アップする
直守の石	—	宝箱	守の能力値が1~3アップする
魔守の石	—	宝箱	魔守の能力値が1~3アップする
魔の石	—	宝箱	魔の能力値が1~3アップする
速の石	—	宝箱	速の能力値が1~3アップする
運の石	—	宝箱	運の能力値が1~3アップする
アイアンハンマー	2000	森の村	武器レベル9まで鍛えられるようになる
カッパーハンマー	—	グレッグミンスター城（人）	武器レベル12まで鍛えられるようになる
シリバーハンマー	—	グリンヒル市（人）	武器レベル15まで鍛えられるようになる
ゴールデンハンマー	6500	サジャの村（振り出し物）	武器レベル16まで鍛えられるようになる

キャラクター専用アイテム

協力攻撃の効果を上昇させる

協力攻撃を使った時、その技に関係する人物が装備していると、敵に与えるダメージやステータス変化の確率を増加させる。

名前	売値	入手場所	効果
サングラス	1500	ミニゲーム（きこりの結び目）	ヒカリ攻撃のダメージを防ぐ
いぬぶえ	—	ミニゲーム（きこりの結び目）	コボルト100人攻撃の出る確率が25%に
じゅんかつ油	—	ミニゲーム（きこりの結び目）	メガブ装備していると、からくり攻撃の攻撃力が1.5倍に
バラの花束	—	ミニゲーム（きこりの結び目）	ヴァンサンカシモース（のどちらか）が装備していると、ナルシ攻撃が全体に0.5倍ダメージ、30%の確率でサイレントのステータスに
秘伝書	—	ミニゲーム（きこりの結び目）	カスミカモンド（のどちらか）が装備していると忍者攻撃が敵1体に2倍ダメージ+30%の確率でノックダウン
きび団子	—	ミニゲーム（きこりの結び目）	バドが装備していると、モンスター使い攻撃が敵1体に1.5倍ダメージ、バド以外の全パーティメンバーが怒り状態に
くつろぎセット	—	ミニゲーム（きこりの結び目）	ナナミが装備していると兄弟攻撃が兄弟攻撃2になる確率1/2に
むてきスマイル	—	ミニゲーム（きこりの結び目）	フリック、カミュー、マイクロトフ（の誰か1人）が装備していると、美青年攻撃が敵1体に2倍ダメージ+40%で即死判定
セクシーウインク	5000	ミニゲーム（きこりの結び目）	ローライ、リィナ、カレン、カスミ（の誰か1人）が装備していると、美女攻撃が通常の0.25倍ダメージ+眠るステータスになる確率が30+10×（装備しているキャラクターの数）%になる
誓いの杯	—	ミニゲーム（きこりの結び目）	リキマル、アマタ（のどちらか）が装備していると、男気攻撃が2倍ダメージ+30%でノックダウン（但しボス敵のノックダウン無効化判定は有効）ギジム、コウコウ、ロウエン（の誰か1人）が装備していると、山賊攻撃が2倍ダメージ+30%でノックダウンに



図書館用アイテム

得する情報が満載

本拠地の図書館にいるエミリアに話しかけることで、交易の手順や過去の戦争など、貴重な情報を読むことができる。

名前	買値	入手場所	用途
ふるい本1かん	—	キャロの街 (棚)	図書館で使用するアイテム。「こつとう品リスト」
ふるい本2かん	—	シンダルの遺跡 (宝箱)	図書館で使用するアイテム。「シンダルを追いし者」
ふるい本3かん	3000	サウスウィンドゥ市 (掘り出し物)	図書館で使用するアイテム。「ほり出し物リスト」
ふるい本4かん	—	ミューズ市 (本棚)	図書館で使用するアイテム。「人物リスト」
ふるい本5かん	—	グリンヒル市 (本棚)	図書館で使用するアイテム。「27の真の紋章」
ふるい本6かん	—	森の村 (人)	図書館で使用するアイテム。「交易の手引き」
ふるい本7かん	—	グレッグミンスター城 (本棚)	図書館で使用するアイテム。「門の紋章戦争」
ふるい本8かん	—	虎口の村 (本棚)	図書館で使用するアイテム。「グラスランド」
ふるい本9かん	—	ティントの坑道 (宝箱)	図書館で使用するアイテム。「ハンマーリスト」
ふるい本10かん	—	グリンヒル市 (人)	図書館で使用するアイテム。「やさいリスト」
ふるい本11かん	—	ロックアックス城 (櫻)	図書館で使用するアイテム。「かちくリスト」
ふるい本12かん	—	ミューズ市 (人)	図書館で使用するアイテム。「食べあるきの旅」



設計用アイテム

守護神を作るためのパート

本拠地に守護神を建てるために必要なアイテム。設計図の組み合わせによっていろいろな形をした守護神を作れる。

名前	買値	入手場所	用途
ドラゴン設計図1	—	ジュドといっしょに手に入る	守護神のドラゴンの足の部分の設計図
ドラゴン設計図2	—	マチルダ騎士団への抜け道 (宝箱)	守護神のドラゴンのしっぽの部分の設計図
ドラゴン設計図3	—	ティント市 (人)	守護神のドラゴンの体の部分の設計図
ドラゴン設計図4	—	ロックアックス城内 (宝箱)	守護神のドラゴンの頭の部分の設計図
白馬設計図1	—	ジュドといっしょに手に入る	守護神の白馬の足の部分の設計図
白馬設計図2	—	マチルダ騎士団への抜け道 (宝箱)	守護神の白馬のしっぽの部分の設計図
白馬設計図3	—	ティント市 (人)	守護神の白馬の体の部分の設計図
白馬設計図4	—	ロックアックス城内 (宝箱)	守護神の白馬の頭の部分の設計図
うさぎ設計図1	—	ジュドといっしょに手に入る	守護神のうさぎの足の部分の設計図
うさぎ設計図2	3000	街道の村 (掘り出し物)	守護神のうさぎのしっぽの部分の設計図
うさぎ設計図3	3500	サジヤの村 (掘り出し物)	守護神のうさぎの体の部分の設計図
うさぎ設計図4	4800	グリンヒル市 (掘り出し物)	守護神のうさぎの頭の部分の設計図
かめ設計図1	—	Dフィールド (戦闘)	守護神のかめの足の部分の設計図
かめ設計図2	—	Eフィールド (戦闘)	守護神のかめのしっぽの部分の設計図
かめ設計図3	—	洛帝山 (戦闘)	守護神のかめの体の部分の設計図
かめ設計図4	—	ミニゲーム (きこりの結び目)	守護神のかめの頭の部分の設計図



ウィンドウ用アイテム

好きなウィンドウを選べる

本拠地の3階にいるテンコウに話しかけることで、メニュー「ウィンドウ」のフレームやバックカラーを自由に変更できる。

名前	買値	入手場所	効果
まどセット1	—	トランへの道 (戦闘)	ウィンドウ変更で使用する
まどセット2	—	ティントへの山道 (戦闘)	ウィンドウ変更で使用する
まどセット3	—	テンコウといっしょに手に入る	ウィンドウ変更で使用する
まどセット4	—	テンコウといっしょに手に入る	ウィンドウ変更で使用する
まどセット5	—	ティントの坑道 (宝箱)	ウィンドウ変更で使用する
まどセット6	3300	グリンヒル市 (掘り出し物)	ウィンドウ変更で使用する
まどセット7	—	皇都ルルレノイエ (宝箱)	ウィンドウ変更で使用する



音用 アイテム

好みの効果音を選択できる

本拠地の3階にいるコーナルに話しかけるとメニューインドウを開く時の効果音を選択できる。猫やあひるの鳴き声に似たユニークなものも。

名前	買値	入手場所	効果
音セット1	—	ミューズ市（クライブのフリーイベントP.56）	効果音の変更で使用する
音セット2	—	マチルダ騎士団への抜け道（戦闘）	効果音の変更で使用する
音セット3	—	コーナルといっしょに手に入る	効果音の変更で使用する
音セット4	—	コーナルといっしょに手に入る	効果音の変更で使用する
音セット5	2500	ラダトの街（掘り出し物）	効果音の変更で使用する
音セット6	—	ロッカクの里（人）	効果音の変更で使用する
音セット7	—	森の村（人）	効果音の変更で使用する

料理 アイテム

料理のバリエーションを増やす

ハイ・ヨーにレシピとそれに応じた材料を渡すこと、新しい料理が作れるようになる。どの料理も、一度は食してみたいものばかり。

名前	買値	入手場所	備考
レシピ1	—	ハイ・ヨーといっしょに手に入る	玉子焼き（料理システム用）
レシピ2	—	本拠地（料理対決1回目）	トマトスープ（料理システム用）
レシピ3	—	ミューズ（人）	おひたし（料理システム用）
レシピ4	—	ハイ・ヨーといっしょに手に入る	サラダ（料理システム用）
レシピ5	—	コロネの村（人）	ギョーザ（料理システム用）
レシピ6	—	ハイ・ヨーといっしょに手に入る	ポタージュ（料理システム用）
レシピ7	—	ハイ・ヨーといっしょに手に入る	肉まんじゅう（料理システム用）
レシピ8	—	本拠地（料理対決2回目）	かいばー（料理システム用）
レシピ9	—	クスクスの村（本棚）	フライ（料理システム用）
レシピ10	—	ハイ・ヨーといっしょに手に入る	アイスクリーム（料理システム用）
レシピ11	2700	クスクスの村（掘り出し物）	ドリア（料理システム用）
レシピ12	—	コボルト村の森（戦闘）	サンドイッチ（料理システム用）
レシピ13	—	コボルト村（人）	ミートパイ（料理システム用）
レシピ14	—	ラダトの街（人）	にざかな（料理システム用）
レシピ15	—	ハイ・ヨーといっしょに手に入る	からあげ（料理システム用）
レシピ16	—	レイクウェストの街（棚）	酢の物（料理システム用）
レシピ17	—	本拠地（料理対決3回目）	ケーキ（料理システム用）
レシピ18	3300	クスクスの街（掘り出し物）	コロッケ（料理システム用）
レシピ19	—	本拠地（料理対決4回目）	パスタ（料理システム用）
レシピ20	—	グリンヒル市（人）	てんぶら（料理システム用）
レシピ21	—	トゥーリバー市の地下水路（戦闘）	焼き魚（料理システム用）
レシピ22	—	本拠地（料理対決6回目）	グラタン（料理システム用）
レシピ23	4200	トゥーリバー市（掘り出し物）	オムライス（料理システム用）
レシピ24	—	本拠地（料理対決5回目）	チャーハン（料理システム用）
レシピ25	3600	グリンヒル市（掘り出し物）	ピザ（料理システム用）
レシピ26	4200	街道の村（掘り出し物）	てりやき（料理システム用）
レシピ27	—	本拠地（料理対決8回目）	トンカツ（料理システム用）
レシピ28	5700	グレッグミンスター（掘り出し物）	カレー（料理システム用）
レシピ29	—	マチルダ騎士団の抜け道（戦闘）	やきにく（料理システム用）
レシピ30	—	本拠地（料理対決7回目）	ラーメン（料理システム用）
レシピ31	4500	コボルト村（掘り出し物）	ハンバーグ（料理システム用）
レシピ32	—	街道の村（人）	おべんとう（料理システム用）
レシピ33	—	本拠地（料理対決10回目）	すし（料理システム用）
レシピ34	—	グリンヒルの森（戦闘）	なべもの（料理システム用）
レシピ35	7800	ミューズ市（掘り出し物）	フルコース（料理システム用）
レシピ36	—	ロックアックス城内（戦闘）	ジンギスカン（料理システム用）
レシピ37	—	ロックアックス城内（本棚）	ステーキ（料理システム用）
レシピ38	—	本拠地（料理対決11回目）	さしみもりあわせ（料理システム用）
レシピ39	—	グレッグミンスター（人）	とくせいシチュー（料理システム用）
レシピ40	—	本拠地（料理対決12回目）	まんかんせんせき（料理システム用）
羊肉	—	本拠地	料理の材料。牧場で羊を飼うと入手
豚肉	—	本拠地	料理の材料。牧場で豚を飼うと入手
牛肉	—	本拠地	料理の材料。牧場で牛を飼うと入手
卵	—	本拠地	料理の材料。牧場でひよこを買うと入手
白身魚	—	本拠地	料理の材料。ミニゲーム（魚釣り）で入手
貝	—	本拠地	料理の材料。ミニゲーム（魚釣り）で入手
エビ	—	本拠地	料理の材料。ミニゲーム（魚釣り）で入手
サーモン	—	本拠地	料理の材料。ミニゲーム（魚釣り）で入手
キャベツ	—	本拠地	料理の材料。畑にキャベツのタネを植えると入手
じゃがいも	—	本拠地	料理の材料。畑にたねいもを植えると入手
ほうれん草	—	本拠地	料理の材料。畑にほうれん草のなえを植えると入手
トマト	—	本拠地	料理の材料。畑にトマトのなえを植えると入手



畑・牧場 アイテム

料理を作るための材料

アイテム単体では何の意味もなさないが、材料が多くなるほど、レストランで作ってくれる料理が増えていく。最大3つまでしか入らない。

名前	入手場所 (値段)	用途
キャベツのたね	レイクウェストの街 (たるの)、竜口の村 (箱の上)	畑用アイテム。キャベツが料理アイテムとして利用可能。
たねいも	バナーの村 (人)、マチルダ騎士団への抜け道 (戦闘)	畑用アイテム。じゃがいもが料理アイテムとして利用可能。
ほうれん草のなえ	トーラーバー市 (人)、森の村 (人)、グリンヒルの森 (戦闘)	畑用アイテム。ほうれん草が料理アイテムとして利用可能。
トマトのなえ	グレッグミンスター (700)、バナーの村 (2600…掘り出し物)、虎口の村	畑用アイテム。トマトが料理アイテムとして利用可能。
ひよこ	レイクウェストの街、虎口の村	牧場用アイテム。卵が料理アイテムとして利用可能。
こぶた	ラドトの街 (5000)、グリンヒル市、ロッカクの里 (3000)	牧場用アイテム。豚肉が料理アイテムとして利用可能。
こひつじ	コボルト村の森、森の村 (4000)、サジャ村 (4000…掘り出し物)	牧場用アイテム。牛乳が料理アイテムとして利用可能。
こうし	街道の村 (7000、5000) 竜口の村 (6000)	牧場用アイテム。牛肉が料理アイテムとして利用可能。



交易 アイテム

お金稼ぎに最適なアイテム

交易アイテムはストーリーとは関係のないもの（例外あり）ばかり揃っているが、売値が高いものが多いのでお金稼ぎができる。

名前	基本売値	入手場所	用途
しあわせのつぼ	20	交易所・ミニゲーム (きこりの結び目)、戦闘など	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
たこつぼ	1000	交易所・戦闘など	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
花びん	5000	交易所・戦闘など	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
口ひろつぼ	8000	交易所・ミニゲーム (きこりの結び目)、戦闘など	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
青竜のぼ	16000	交易所・ミニゲーム (きこりの結び目)、戦闘など	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
せいじのつぼ	20000	交易所・ミニゲーム (きこりの結び目)、戦闘など	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
くろいのぼ	40000	戦闘	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
けいとくちん	120000	戦闘	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
のろい人形	120	交易所・ミニゲーム (きこりの結び目)、戦闘など	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
和えざら	6000	交易所・戦闘など	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
中国えざら	12000	交易所・戦闘など	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
しょうべん小僧	32000	交易所・戦闘など	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
ほんさい	5000	戦闘	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
騎士のそう	60000	戦闘	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
女神ぞう	200000	戦闘	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
らくがき	200	交易所・ミニゲーム (きこりの結び目)、戦闘など	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
花のえ	14000	交易所・戦闘など	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
二人の花ばたけ	58000	戦闘	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
山水図	80000	戦闘	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
花ちょう風月	400000	戦闘	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
ベルシャランブ	15000	交易所	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
サンゴ	40000	交易所	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
ナナミのつぼ	10	キャロの街 (棚)	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
おおきいつぼ	3000	キャロの街 (棚)	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
名のあるつぼ	6000	キャロの街 (棚)	交易システム用アイテム (こっとう品)。風呂に飾ることもできる
さとう	300	交易所	交易システム用アイテム (香辛料)。料理システム用アイテム
しお	500	交易所	交易システム用アイテム (香辛料)。料理システム用アイテム
しょうゆ	700	交易所	交易システム用アイテム (香辛料)。料理システム用アイテム
マヨネーズ	2000	交易所	交易システム用アイテム (香辛料)。料理システム用アイテム
レッドベッパー	1500	交易所	交易システム用アイテム (香辛料)。料理システム用アイテム
ロウソク	500	交易所	交易システム用アイテム (日用品)
けがわ	800	交易所	交易システム用アイテム (日用品)
ふえ	400	交易所	交易システム用アイテム (日用品)
木ぼりのお守り	600	交易所	交易システム用アイテム (日用品)
民族いしょう	1700	交易所・ミニゲーム (きこりの結び目) など	交易システム用アイテム (日用品)
ひいらぎの実	900	交易所	交易システム用アイテム (日用品)
ワイン	1200	交易所	交易システム用アイテム (日用品)
鹿のツノ	5000	交易所・ミニゲーム (きこりの結び目) など	交易システム用アイテム (日用品)
本	4000	交易所	交易システム用アイテム (日用品)
ジャコウ	7000	交易所	交易システム用アイテム (日用品)
光るたま	3000	交易所	交易システム用アイテム (日用品)
パール	20000	交易所	交易システム用アイテム (日用品)
こもんじょ	25000	交易所	交易システム用アイテム (日用品)
金かい	30000	交易所・ミニゲーム (きこりの結び目)、戦闘など	交易システム用アイテム (日用品)

防具データ

敵と戦う上で絶対に欠かすことのできない防具。存在する種類はそれほど多くないが、短いサイクルで次々と交換していく必要があるため、常に頭に入れておきたい。ちなみに、それぞれのキャラクターごとに装備でない防具がある点も、知っておこう。

パーティメンバーにはできる限り最強装備を

パーティメンバーが頻繁に交代することとお金の問題で、全員に気を配ることが難しい防具。しかし、防具でいいものを装備させているかいいかで、戦闘では

かなりの差が出てしまう。パーティで前列に配置したキャラクターには必ず、できれば後列のキャラクターにも、その時の最強防具を装備させたい。



種類自体は少なめ。常に最強装備を

兜はそれほど種類が多くないため、気軽にそろえることができる。防御力もなかなかのものが多く、特殊効果を併せ持つものも多数存在する。

名前	防御力	買値	特殊効果
バンダナ	+1	50	
皮のぼうし	+2	100	
風のはねかざり	+3	500	速+3、風への耐性
とんがりぼうし	+5	1200	ふうせんを防ぐ
サークレット	+7	3500	
ハーフヘルム	+10	7800	
もぐらヘルム	+12	—	ステータス"陥落"を防ぐ
ひたいあて	+14	12000	
銀のぼうし	+19	24000	戦闘中、毎ターンHP5回復、闇への耐性
フルヘルム	+20	18200	
風のぼうし	+24	35000	速+7、風への耐性
炎のフルヘルム	+30	—	力+4、火への耐性
ホーンヘルム	+35	—	



防具の中で1番重視したいもの

鎧は、かなり防御力を上げることができる反面、いいものになるにしたがって値段が高くなってしまう。計画性を持って購入していく。

名前	防御力	買値	特殊効果
ロープ	+1	100	
チュニック	+2	200	
けがわのふく	+4	700	
ブレスアーマー	+6	1000	
ガードロープ	+7	1700	
けんぼうぎ	+10	3000	技+5
レザーアーマー	+14	5900	

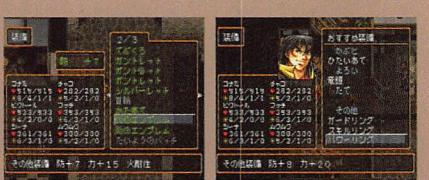
名前	防御力	買値	特殊効果
チェインメイル	+16	6500	
しのびふく	+17	——	速+15
ハーフプレート	+19	12000	
マジックローブ	+22	20000	
雷神のふく	+25	23000	命中率+10%、雷への耐性
スケイルメイル	+28	22000	
もぐらスーツ	+29	——	土への耐性、敵のターゲットにならない
竜鎧	+30	23000	
マスターローブ	+33	——	毎ターンHP10自動回復
フルプレート	+36	26000	
太極のふく	+40	28000	速+10
マスターガーブ	+45	——	技+15、力+15
霧のローブ	+47	54000	魔法をはじく確率+10%、水への耐性
大地のよろい	+49	67000	マイナスステータス（毒、ふうせん、バケツ、金縛り、サビ、険悪、沈黙、眠る、チビ）を防ぐ、土への耐性
夢幻のおり	+52	——	直接攻撃を50%の確率で無効化
銀糸の竜鎧	+55	——	毎ターンHP10回復、闇への耐性
ナイトアーマー	+58	180000	
ブラッドアーマー	+62	——	毎ターンHP15ダメージを受ける
風のつむいだ鎧	+65	210000	速+15、風への耐性



名前	防御力	買値	特殊効果
木の盾	+2	300	
鉄の盾	+7	2500	
カイトシールド	+12	4300	
マンゴーシュ	+19	6500	突き返し確率1.5倍
もぐらシールド	+22	——	魔法はじき+5%
銀の盾	+27	——	毎ターンHP5回復、闇への耐性
こんとんの盾	+34	17000	
大地の盾	+36	——	マイナスステータス（毒、ふうせん、バケツ、金縛り、サビ、険悪、沈黙、眠る、チビ）を防ぐ、土への耐性

防御力アップはアクセサリーで

各キャラクターが装備できる防具は限られているため、防御力を上げたいならアクセサリーを複数（最大3つ）装備すればいい。足につけるもの以外なら、同じアクセサリーでも3つ装備することができる（足の部位のアクセサリーは2つまで）。特に前衛にいるキャラは防御力を高めておきたい。



アクセサリー

特殊効果を持つ防具

単に防御力だけを上げるものではなく、他の能力を上げてくれれくれたり、いろいろな特殊効果を付加している。

名前	防御力	買値	特殊効果
木ぐつ	+1	100	
ブーツ	+3	800	
トウシューズ	+9	2800	
ウイングブーツ	+14	10200	速+10
アイアンブーツ	+15	—	
てぶくろ	+2	300	
ガントレット	+4	1700	
シルバーレット	+11	7000	
パワーグローブ	+16	—	力+15
ゴールドレット	+18	19000	
マント	+1	400	
皮のマント	+5	1300	
けがわのマント	+9	3500	
やみのマント	+12	6800	
しんくのマント	+14	9000	
首輪	+7	1600	
よい首輪	+11	5700	
銀の首輪	+17	—	戦闘中、毎ターンHP1回復
金の首輪	+21	—	魔守+5
翼かざり	+19	8000	速+12
すねあて	+2	200	
かたあて	+5	2000	
ほおあて	+3	1000	
力おび	+6	4800	力+5
炎のエンブレム	+7	3300	力+15、火への耐性
金のエンブレム	+10	8500	魔守+10
ブルーリボン	+6	—	敵のターゲットにならない
星のピアス	+8	12000	戦闘中、毎ターンHP5回復
たのようのバッヂ	+4	3700	戦闘中、毎ターンHP2回復
さかなのバッヂ	+6	4300	魔法をはじく確率+3%
バラの胸飾り	+13	14000	
水のアミュレット	+6	—	魔法をはじく確率+5%、水への耐性
雷のアミュレット	+9	7500	命中率+15%、雷への耐性
風のアミュレット	+12	—	速+10、風への耐性
ガードリング	+7	8500	魔守+10
マジックリング	+7	13000	魔+15
スピードリング	+10	16000	速+15
パワーリング	+8	14000	力+20
スキルリング	+9	11500	技+20
ラッキーリング	+12	13000	運+20

紋章データ

戦闘には欠かすことのできない紋章。その秘められた力を使えば、どんな敵をも倒すことができるだろう。使い方さえ間違えなければこれほど心強いアイテムはない。

幾多の機器を救う数々の紋章

紋章は"封印球"を宿して、初めて使えるようになる特殊な力。宿したあとは強力な魔法をはじめ、ダメージアツプや全体攻撃など、戦闘で効果的な攻撃を繰り出す

ことができるようになる。それぞれの紋章の特徴を理解し、キャラクターに合った紋章を宿しておけばストーリーがぐっと楽になること間違いなしだ。

キャラクター 固有の紋章

認められた者にしか使えない紋章

固有紋章は戦闘中でしか使えないが、特殊な攻撃を繰り出すことができるようになる。うまく使いこなして戦闘を有利に運ぼう。

名前	所有者	効果
からくらの紋章	メグ	からくら人形をけしかける。通常の3倍ダメージ。戦闘中に1回のみ使用可能。
もずの紋章	カスミ	相手に威嚇落としをかける。通常の2倍のダメージを与えるが、命中率は-15%。
はやぶさの紋章	パリエア・アニタ	相手を切り裂く。通常の2倍のダメージを与えるが、命中率-25%。
かげろうの紋章	モンド	分身し、敵1列を攻撃。攻撃後バランスクをくすす。
つばめの紋章	ゲンシュウ	居合い抜きで、ダメージと30%の確率で即死効果。
火ふきの紋章	ボルガン	火属性の攻撃。通常の2倍のダメージを与えるが、バランスをくすす。
山ねずみの紋章	ミリー	ボーナル射をかけ、通常の2倍のダメージを与える。戦闘中に1回のみ使用可能。
炎の竜の紋章	ザムザ	通常の2倍のダメージを与えるが、自分にも1/2ダメージ。
光る風の紋章	フェザー	レベルに応じて攻撃が変化。単体攻撃→横1列攻撃→全体攻撃。飛んでいる敵にはダメージアップ。
青いいしのくの紋章	アビスボア・ルロラティア	レベルに応じて攻撃が変化。単体攻撃→横1列攻撃→全体攻撃。ダメージ1.5倍、バランスをくすす。
白き聖女の紋章	ジークフリード	敵単体に120ダメージ、敵1列に200ダメージ、敵全体に400ダメージ。
白虎の紋章	ロンチャンチャン・ワカバ	Lレジ攻撃、通常の2倍のダメージを与えるが、次ターン、ロンチャンチャン(20%)、ワカバ(50%)の確率でバランスをくすす。
ほえとけれる紋章	パド	モンスターを怒り状態にパワーアップする。
クモ斬りの紋章	シン	特殊攻撃、クモ斬りを使える。通常の3倍ダメージ。戦闘中に1回のみ使用可能。
乱れ電の紋章	オラン	特殊攻撃、乱れ打を使う。通常の2倍ダメージ。怒り状態になると無制限使用可能。
双輪の紋章	カレン	通常の2倍のダメージを与えるが、35%の確率でバランスをくすす。
狂牙の紋章	ボブ	使用すると狼モードに変身(この時は攻撃できない)。狼モードは、力、防2倍、魔防、速1.5倍となり、毎ターンHP50回復。持続時間(狼で攻撃できる回数)は3ターン。終了時にその時のHPの半分になる。
真・神行法の紋章	スチラオン	パーティにスチラオンを入れると、フィールドマップ上の移動速度が速くなる。敵から100%逃げられるようになる。

魔法 紋章

強力な魔法を唱えられる

魔法紋章は宿すと、五行の属性に合った魔法を唱えることが可能になる。魔法は使用回数が決められており、レベルが高くなるほど強力な魔法を使うことができる。

名前	買値 (封印球)	レベル	魔法名	タイプ	効果
火の紋章	6000	1	火炎の矢	全体攻撃	敵全体に60ダメージ
		2	炎のかべ	全体攻撃	敵横1列に150ダメージ
		3	おどる火炎	全体攻撃	敵全体に300ダメージ
		4	大爆発	全体攻撃	敵全体に700ダメージ
烈火の紋章	18000	4	最後の炎	全体攻撃	敵全体に900ダメージ
		7000	1 優しさのしづく	回復	味方単体を全回復
水の紋章	7000	2	守りの霧	補助	味方全員に魔法を弾く確率を20%アップ(3ターンのみ)
		3	優しさの流れ	回復	味方全員を300回復
		4	静かなる湖	補助	3ターンの間、すべての魔法(敵、味方含めて)が使用不能
流水の紋章	22000	4	母なる海	回復	味方単体を復活させる(HPも全快)
		5000	1 ねむりの風	全体攻撃	敵横1列を睡ませる。睡っている時に受けたダメージは2倍になる
風の紋章	5000	2 いやしの風	回復	味方単体を全回復	
		3 切り裂き	全体攻撃	敵全体に450ダメージを与える	
		4 あらしの予感	攻撃	次に食らった魔法のダメージをそのまま打ち返す。自分にかける単体魔法。	

名前	貢値(封印球)	レベル	魔法名	タイプ	効果
旋風の紋章	18000	4	かがやく風	攻撃+回復	味方全員のHPを500回復、敵全体に500ダメージを与える
土の紋章	4000	1	土の守護神	補助	味方単体の防御力を1.5倍にアップさせる
		2	ふくしゅうの大地	補助	味方単体の攻撃確率を100%にする(例外あり、3ターンのみ)
		3	守りの大かい	補助	1回だけ全體魔法を弾く
		4	ふるえる大地	全体攻撃	地上の敵全体に800ダメージ
大地の紋章	16000	4	大地の守護神	補助	味方全員の防御力と魔法防御力を30%UP(5ターンで切れる)
雷の紋章	6000	1	怒りの一撃	攻撃	敵単体に100ダメージを与える
		2	しつこする雷撃	攻撃	敵総1割に120ダメージを与える
		3	天雷	攻撃	敵単体に600ダメージを与える
		4	雷撃球	攻撃	敵単体に1000ダメージを与える
雷鳴の紋章	19000	4	雷のあらし	攻撃	敵単体に1200ダメージを与える
破魔の紋章	9000	1	小言	攻撃	敵単体に30ダメージを与える。アントエット系モンスターにはダメージ2倍
		2	気合	回復	味方単体の回復不能を回復
		3	破魔	全体攻撃	敵全体に400ダメージ。アントエット系モンスターにはダメージ2倍
		4	かつ(喝)	回復	味方全員のHPを300回復
輝く盾の紋章	非売品	1	大いなる恵み	回復	味方全員のHPを70回復
		2	輝く光	全体攻撃	敵全体に130ダメージ
		3	戦いの誓い	回復	味方全員のHPを300回復。50%の確率で怒り状態に
		4	ゆるす者の印	回復+攻撃	味方全員に1回復効果、回復分を2000から引いて残った分を単体にダメージ
黒き刃の紋章	非売品	1	裁きの時	攻撃	敵単体に20ダメージ
		2	さらめく刃	全体攻撃	敵全体に100ダメージ、30%の確率で即死させる
		3	つらぬく者	攻撃	敵単体に700ダメージ
		4	どん欲なる者	全体攻撃	敵全体に1200ダメージ
瞬きの紋章	25000	1	それ!	補助	敵単体をレポート。失敗した時は味方を1人レポート
		2	えい!	全体攻撃	敵全体にダメージ150。失敗した時は味方の上に落ちる。
		3	それれっ!	補助	敵全員をレポート。失敗した時は本人以外、全員レポート
闇の紋章	12000	1	死の指先	攻撃	敵単体を死にさせる
		2	魂の盗人	攻撃+回復	敵単体に300ダメージ。相手に与えたダメージ分、HP回復
		3	送るかねの音	攻撃	敵横1列を死亡させる。即死魔法が効かない敵には500ダメージ
		4	黒い影	全体攻撃	敵全体に500ダメージ
蒼き門の紋章	30000	1	開かれし門	攻撃	敵単体に50ダメージ
		2	王都への道	全体攻撃	敵全体に150ダメージ
		3	蒼い都	全体攻撃	敵全体に500ダメージ
		4	空虚の世界	全体攻撃	敵全体に900ダメージ。味方パーティに90ダメージ

武器に宿す 紋章			戦闘中、常にその効果が期待できる紋章		
名前	貢値(封印球)	効果	武器に宿すことで効果を生む紋章。ほとんどのものが、敵との戦闘でその効果を発動する。キャラクターの役割にあわせて、宿していく。		
火の紋章	6000	火による追加ダメージ。与えたダメージの1/4			
烈火の紋章	18000	火による追加ダメージ。与えたダメージの1/2			
水の紋章	7000	戦闘中、毎ターンHPが1回復			
流水の紋章	22000	戦闘中、毎ターンHPが15回復			
風の紋章	5000	魔法はじきの確率+5%			
旋風の紋章	18000	魔法はじきの確率+15%			
土の紋章	4000	防御力-5、毎ターンHPが3回復			
大地の紋章	16000	防御力+15、毎ターンHPが15回復			
雷の紋章	6000	雷による追加ダメージ。与えたダメージの1/4			
雷鳴の紋章	19000	雷による追加ダメージ。与えたダメージの1/2			
火とかけの紋章	—	与えるダメージを1.5倍にするが、自分にも火の属性のダメージが半分			
魔力吸いの紋章	—	命中率が15%になる。攻撃を1回当てるごとに、20%の確率でレベル1の魔法使用回数が1回復する			
ハンターの紋章	—	与えるダメージが1、命中率が5%になるが、攻撃が当たると必ずそのモンスターがアイテムを落とす			
手技の紋章	—	40%の確率でお金を盗む			
ちんもくの紋章	—	20%の確率で相手を沈黙させる			
毒の紋章	—	40%の確率で相手に毒を与える			
ダウンの紋章	25000	30%の確率で相手をノックダウンさせる			
眠の紋章	18000	20%の確率で相手を眠らせる			
友情の紋章	—	攻撃力が(仲間人数/2)増加する			
好意の紋章	—	好感度が高いほど攻撃力がアップする。攻撃力=基本攻撃力+好感度			
どりょくの紋章	—	戦闘ターン数が進むごとに攻撃力がアップする。攻撃力=基本攻撃力+基本攻撃力×戦闘ターン数/6 (最高2倍まで)			

組み合わせ 魔法

紋章を掛け合わせことで新たな魔法が発動する

2人のキャラクターが同時にレベル4の魔法を唱えたり、1人で複数の魔法の紋章を宿すことで、強力無比の組み合わせ魔法を唱えることが可能。

組み合わせ	魔法名	効果
火の魔法LV4 + 土の魔法LV4	焦土	敵全体に1300のダメージを与える
土の魔法LV4 + 風の魔法LV4	風烈牙	敵全体に1000のダメージを与える
風の魔法LV4 + 水の魔法LV4	水竜	敵全体に800のダメージを与える+味方全回復（戦闘不能も含む）
水の魔法LV4 + 雷の魔法LV4	雷神	敵単体に2000ダメージを与える+味方全回復（戦闘不能も含む）
雷の魔法LV4 + 火の魔法LV4	火炎陣	敵単体に2000ダメージを与える、それ以外の敵にも1300ダメージを与える

特殊効果 紋章

キャラクターをパワーアップ

ステータス上昇や弱点をカバーするものが多い特殊効果紋章。中には条件が決められている紋章もあるが、どれも使える紋章ばかりだ。

名前	貰値(封印球)	効果
返し刃の紋章	—	2回攻撃になる。ただし、反撃をくらうとダメージ2倍。
必殺の紋章	—	クリティカルヒットの出る確率が1.5倍になる。
見切りの紋章	—	突き返しの確率が1.5倍になる。
してんの紋章	—	この紋章を装備したキャラクターに統いて全キャラクターが攻撃できる。
しぶっとの紋章	—	速の能力値が1.5倍になる。
こもれ日の紋章	—	フィールド上では3マス進むごとに1回復。戦闘中各ターンごとにHPが15回復する。
フェロの紋章	50000	異性キャラクターが“かばう”をしてくれるようになる。なお、モンスターには関係しない。
騎士の紋章	—	崩死状態の他のキャラクターがダメージを受けそうな時に、“かばう”をする。
ぬりかべの紋章	—	防護力が2倍になるが、防護以外の行動は不能になる。
おぼろの紋章	—	武器攻撃を受けた時に、30パーセントの確率で攻撃をかわす。
ドレイブの紋章	20000	右手専用の紋章。クリティカル攻撃時に与えるダメージの1/3のHPが回復する。
バリアーの紋章	—	キャラクターの魔力の能力値に応じて、敵の魔法をはじく（無効化する）能力をもつ。
バランスの紋章	—	バランスをくすくなくなる。
火封じの紋章	—	火の属性に耐え難くなる。ただし、水の属性の攻撃を受けた時にダメージ2倍になる。
スカンクの紋章	—	最後の1人になると、敵の単体攻撃の対象にならない。
ほたるの紋章	—	この紋章をつけているキャラクターを優先的に攻撃してくれる。
おくすりの紋章	—	自分の行動順位の時に、HPが55%以下の一パーティメンバーいたら、自動的におくすりを使う。
倍返しの紋章	—	宿したキャラクターは与える重複ダメージも受け直接ダメージも2倍になる。
魔力強化の紋章	22000	魔守の能力値を半分にして、その半分（減少分の半分）を魔の能力値に足す。
力強化の紋章	32000	守の能力値を半分にして、その半分の能力値に足す。
寝起きの紋章	—	戦闘に入ると睡眠になっていて、攻撃されると“怒り”状態で起きる。
かくせの紋章	—	4ターン目に、宿しているキャラクターが“覚醒”状態になる。
怒りの紋章	15000	ずっと“怒り”状態になっている。
げき怒の紋章	—	一定のダメージ（HPの半分）のダメージを受けると怒り状態になり、次の攻撃のみ攻撃力3倍。
幸運の紋章	—	もらえる経験値が2倍になる。
金運の紋章	—	もらえるお金が2倍になる。
王者の紋章	—	弱い敵が出て来なくなる。

特殊攻撃 紋章

特殊な必殺技が出せる

リターンとリスクの両方を兼ね備えた紋章。その効果は紋章によって異なるが、特殊紋章と違って、戦闘中に使い分けることができる。

名前	貰値(封印球)	効果
タイタンの紋章	6000	両手剣系統武器のキャラクターにのみつけられる紋章。攻撃順番が最後になるが、攻撃力1.3倍。
バイバーの紋章	5000	片手剣系統武器のキャラクターにのみつけられる紋章。命中率が1/3になるが、当たると即死。
オオタカの紋章	7500	弓矢攻撃を全体攻撃に変える。ダメージ1/2になる。
レオの紋章	10000	爪系統武器のキャラクターにのみつけられる紋章。ダメージ1.5倍、魔と魔防の能力値が-50になる。
トンビの紋章	8000	手裏剣系統武器のキャラクターにのみつけられる紋章。ジャンプで全体攻撃。ダメージ1/2になる。
イッカクの紋章	6000	槍系統武器のキャラクターにのみつけられる紋章。縦方向1列にダメージを与える。次ターンの防護力が0になる。
ゴズの紋章	7000	斧系統武器のキャラクターにのみつけられる紋章。横方向1列にダメージを与える。攻撃後、バランスをくす。
ピクサーの紋章	4500	杖系統武器のキャラクターにのみつけられる紋章。Lランクの攻撃ができる。ダメージは魔の値の1/5。
パンサーの紋章	—	仲間のHPを吸い取って、HP回復。
シルフの紋章	—	自分のHPが1/3になるとまで減少させ、その分のHPを味方全体（本人は含まない）が回復。
カーミラの紋章	—	自分のステータスを他人に移す。
ニンフの紋章	—	運の値で効果が変化する。運が高いほど良い攻撃が出る確率がある。 (敵単体を攻撃、敵全體を攻撃、味方単体をランダムに回復、味方単体を攻撃、味方全體を攻撃)
ドリアドの紋章	—	レベル2の魔法使用回数を消費してレベル1の魔法使用回数を2倍やす

戦争データ

戦争での能力は、キャラクターごとにあらかじめ決められている。これは、どれだけレベルを上げても増加しないので、各キャラクターが持つ能力を見極めておきたい。ここでは、戦争中の特殊能力と、キャラクターごとの細かい能力を見ていくことにしよう。

戦争で勝つための必修項目

下に記した“特殊技能”は、戦争中かなり重要な出てくるもの。これらの技の使い方が、直接戦争の勝利に関わってくるので、十二分にその効果を把握しておくように。次ページに記した“戦争イベント能力”は、

部隊編成をする際にかなり役立つものなので、プラス効果や特殊技能から、適切な編成を組んでおこう。ちなみに、一部隊の中に同じ能力を持つものが複数いても、その効果が増加することはない。

特殊技能一覧

用途の違うふたつの特殊技能

特殊技能の種類は、任意で発動させるものと、自動的に発動するものの2種類がある。その違いをちゃんと理解しておこう。

名前	効果
騎馬能力	部隊が騎馬部隊になり移動力が上がる
狙撃能力	5マス以内の敵を弓矢で攻撃する
火炎槍	直線3マスにダメージ
輝く盾の紋章	一定範囲の味方部隊を回復
重装備	ダメージに1回多く耐えられるようになる（通常は2ダメージで部隊全滅）
クリティカル	一定確率で、2ダメージ与えるときがある
ていさつ	偵察能力を持つキャラクターの部隊が攻撃する時、敵味方それぞれの攻撃成功率が表示される
ちょうさ	調査能力を持つキャラクターの部隊が攻撃する時、敵味方それぞれの攻撃成功率が表示される
森歩き	森を平地と同様に移動できるようになる。騎馬能力との併用しても効果は変わらない
風の魔法	射程内の1部隊を攻撃
火の魔法	射程内の一定エリアを攻撃
雷の魔法	射程内の1部隊を攻撃
みやぶる	相手の攻撃を見切って、一定確率で無効化する
おうきゅう	その部隊のダメージを回復
ちりょう	射程内の1部隊のダメージを回復
抜け道	すべての地形を平地同様に移動できる
ボディガード	部隊全滅時に、キャラクターが死亡することがなくなる
はげます	周囲の行動済みの部隊を行動可能にする
発明	自部隊と周囲の部隊に攻撃
飛行	移動力があがる。騎馬能力との併用しても効果は変わらない
乱戦	魔法兵、弓兵に対する攻撃力が上がる

戦争イベント 能力

キャラクターの基本能力

戦争イベントに参加できるキャラクターの基本能力と特殊能力。組み合わせるキャラクターによって部隊は強くも弱くなる。

名前（兵種）	攻撃	防御力	補助攻撃	補助防御	特殊能力1	特殊能力2
主人公（歩兵）	8	9	—	—	輝く盾の紋章	
ピクトール（歩兵）	8	7	—	—		
リドリー（歩兵）	10	7	—	—	クリティカル	
バレリア（歩兵）	8	8	—	—	騎馬能力	
キバ（歩兵）	7	12	—	—	重装備	騎馬能力
ハウザー（歩兵）	9	7	—	—	騎馬能力	
ゲオルグ（歩兵）	11	8	—	—	クリティカル	
マクシミリアン（歩兵）	6	7	—	—	騎馬能力	
ギルバート（歩兵）	7	8	—	—		
フリック（弓兵）	7	7	—	—	騎馬能力	
テレーズ（弓兵）	5	6	—	—	狙撃能力	
エイダ（弓兵）	6	5	—	—	おうきゅう	森歩き
カスミ（弓兵）	6	6	—	—	ていさつ	
ボリス（歩兵）	9	8	—	—	みやぶる	
ルック（魔法兵）	10	4	—	—	風の魔法	
メイザース（魔法兵）	9	6	—	—	火の魔法	
シュウ	—	—	+3	+1	クリティカル	みやぶる
アップル	—	—	+1	+2	みやぶる	
クラウス	—	—		+3	みやぶる	騎馬能力
ナナミ	—	—	+1	+1	おうきゅう	
ツァイ	—	—	+1		火炎槍	
マイクロトフ	—	—	+1		騎馬能力	
カミュー	—	—		+1	騎馬能力	
シン	—	—	+1		クリティカル	
ジェス	—	—	+2		みやぶる	
フリード・Y	—	—		+1		
ハウアン	—	—			ちりょう	
トウタ	—	—			おうきゅう	
ハンフリー	—	—		+2	重装備	
テンブルトン	—	—		+1	抜け道	
ジーン	—	—			雷の魔法	
タイ・ホー	—	—	+2	+1		
ヤム・クー	—	—	+1	+1		
オウラン	—	—			ボディガード	
アンナリー	—	—			はげます	
ベシュメルガ	—	—	+3		騎馬能力	
ローレライ	—	—		+2		
エミリア	—	—			ちょうさ	
アダリー	—	—			発明	
ハンナ	—	—	+2			
チャコ	—	—		+1	飛行	
ギジム	—	—	+2		乱戦	
コウユウ	—	—	+1		おうきゅう	
ロウエン	—	—	+2		乱戦	

本拠地データ

本拠地内の施設に関する守護神設計、お札、料理イベントの詳細データを一挙紹介。ストーリーには関係ないものだが、得することに違いはないので、ぜひとも利用しよう。

利用する前に、まずは仲間にすること

以下でまとめていくものは、特定の人物を仲間にしないといいと、利用することのできないものである。まずは、それらの人物を仲間にしてからということになる

のだが、それらの人物は中盤から終盤にならないと仲間にならない。そのため、利用できるのは主にゲームが終盤に入ってからになってしまう。

守護神設計

チャンスは1度きり。守護神設計に頭を悩ませよう

ジュドを仲間にすると、本拠地1階の広間に守護神を建設してくれる。ただし、守護神を作るためには、設計図が必要となる。また、守護神は全部で4つのパートに分けられており、主人公自らでどんな形のモノにするか決められる。見事完成させると、最初の1回に限り、以下の表に記したアイテムをもらうことができるのだ。

頭	体	足	シッポ	入手アイテム
ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン	りゅういんこうろ
ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン	ユニコーン	火の封印球
ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン	かめ	のろい人形
ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン	うさぎ	やくそう×6
ドラゴン	ドラゴン	ユニコーン	ドラゴン	炎のフルヘルム
ドラゴン	ドラゴン	ユニコーン	ユニコーン	怒りの封印球
ドラゴン	ドラゴン	ユニコーン	かめ	9000ポッチ
ドラゴン	ドラゴン	ユニコーン	うさぎ	速の石
ドラゴン	ドラゴン	かめ	ドラゴン	ひたいあて
ドラゴン	ドラゴン	かめ	ユニコーン	バランスの封印球
ドラゴン	ドラゴン	かめ	かめ	30000ポッチ
ドラゴン	ドラゴン	かめ	うさぎ	力の石
ドラゴン	ドラゴン	うさぎ	ドラゴン	皮のぼうし
ドラゴン	ドラゴン	うさぎ	ユニコーン	倍返しの封印球
ドラゴン	ドラゴン	うさぎ	かめ	8000ポッチ
ドラゴン	ドラゴン	うさぎ	うさぎ	守りの霧の札×9
ドラゴン	ユニコーン	ドラゴン	ドラゴン	パンダナ、パンダナ
ドラゴン	ユニコーン	ドラゴン	ユニコーン	烈火の封印球
ドラゴン	ユニコーン	ドラゴン	かめ	15000ポッチ
ドラゴン	ユニコーン	ドラゴン	うさぎ	火炎の矢の札×9
ドラゴン	ユニコーン	ユニコーン	ドラゴン	銀のぼうし
ドラゴン	ユニコーン	ユニコーン	ユニコーン	スカンクの封印球
ドラゴン	ユニコーン	ユニコーン	かめ	22000ポッチ
ドラゴン	ユニコーン	ユニコーン	うさぎ	土の守護神の札×9
ドラゴン	ユニコーン	かめ	ドラゴン	サークレット
ドラゴン	ユニコーン	かめ	ユニコーン	ほたるの封印球
ドラゴン	ユニコーン	かめ	かめ	32000ポッチ
ドラゴン	ユニコーン	かめ	うさぎ	はしる電撃の札×9
ドラゴン	ユニコーン	うさぎ	ドラゴン	銀のぼうし

頭	体	足	シッポ	入手アイテム
ドラゴン	ユニコーン	うさぎ	ユニコーン	火封じの封印球
ドラゴン	ユニコーン	うさぎ	かめ	17000ポッチ
ドラゴン	ユニコーン	うさぎ	うさぎ	まるかじりトマト×9
ドラゴン	かめ	ドラゴン	ドラゴン	フルヘルム
ドラゴン	かめ	ドラゴン	ユニコーン	りゅういんこうろ、蒼き門の封印球
ドラゴン	かめ	ドラゴン	かめ	金かい、金かい
ドラゴン	かめ	ドラゴン	うさぎ	優しさのしづく札×9
ドラゴン	かめ	ユニコーン	ドラゴン	風のぼうし
ドラゴン	かめ	ユニコーン	ユニコーン	返し刃の封印球
ドラゴン	かめ	ユニコーン	かめ	36000ポッチ
ドラゴン	かめ	ユニコーン	うさぎ	トムヤムクン×9
ドラゴン	かめ	かめ	ドラゴン	ハーフヘルム
ドラゴン	かめ	かめ	ユニコーン	必殺の封印球
ドラゴン	かめ	かめ	かめ	金かい
ドラゴン	かめ	かめ	うさぎ	ビフテキ×6
ドラゴン	かめ	うさぎ	ドラゴン	風のはねかざり
ドラゴン	かめ	うさぎ	ユニコーン	ぬりかべの封印球
ドラゴン	かめ	うさぎ	かめ	35000ポッチ
ドラゴン	かめ	うさぎ	うさぎ	運の石
ドラゴン	うさぎ	ドラゴン	ドラゴン	サークレット
ドラゴン	うさぎ	ドラゴン	ユニコーン	見切りの封印球
ドラゴン	うさぎ	ドラゴン	かめ	17000ポッチ
ドラゴン	うさぎ	ドラゴン	うさぎ	りゅういんこうろ、幸運の封印球
ドラゴン	うさぎ	ユニコーン	ドラゴン	とんがりぼうし
ドラゴン	うさぎ	ユニコーン	ユニコーン	しでんの封印球
ドラゴン	うさぎ	ユニコーン	かめ	22000ポッチ
ドラゴン	うさぎ	ユニコーン	うさぎ	おくすり×9
ドラゴン	うさぎ	かめ	ドラゴン	ハーフヘルム
ドラゴン	うさぎ	かめ	ユニコーン	しっぽうの封印球
ドラゴン	うさぎ	かめ	かめ	39000ポッチ
ドラゴン	うさぎ	かめ	うさぎ	天雷の札×6
ドラゴン	うさぎ	うさぎ	ドラゴン	フルヘルム
ドラゴン	うさぎ	うさぎ	ユニコーン	タイタンの封印球
ドラゴン	うさぎ	うさぎ	かめ	12000ポッチ
ドラゴン	うさぎ	うさぎ	うさぎ	ふくしゅうの札×6
ユニコーン	ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン	翼かざり
ユニコーン	ドラゴン	ドラゴン	ユニコーン	騎士の封印球
ユニコーン	ドラゴン	ドラゴン	かめ	8000ポッチ
ユニコーン	ドラゴン	ドラゴン	うさぎ	炎の海スペシャル×6
ユニコーン	ドラゴン	ユニコーン	ドラゴン	ホーンヘルム
ユニコーン	ドラゴン	ユニコーン	ユニコーン	バイバーの封印球
ユニコーン	ドラゴン	ユニコーン	かめ	16000ポッチ
ユニコーン	ドラゴン	ユニコーン	うさぎ	鉄火どん×8
ユニコーン	ドラゴン	かめ	ドラゴン	しんくのマント
ユニコーン	ドラゴン	かめ	ユニコーン	オオタカの封印球
ユニコーン	ドラゴン	かめ	かめ	山水図

頭	体	足	シッポ	入手アイテム
ユニコーン	ドラゴン	かめ	うさぎ	ひよこちゃん
ユニコーン	ドラゴン	うさぎ	ドラゴン	てぶくろ
ユニコーン	ドラゴン	うさぎ	ユニコーン	レオの封印球
ユニコーン	ドラゴン	うさぎ	かめ	17000ポッチ
ユニコーン	ドラゴン	うさぎ	うさぎ	おふね
ユニコーン	ユニコーン	ドラゴン	ドラゴン	ゴールドレット
ユニコーン	ユニコーン	ドラゴン	ユニコーン	水の封印球
ユニコーン	ユニコーン	ドラゴン	かめ	19000ポッチ
ユニコーン	ユニコーン	ドラゴン	うさぎ	技の石
ユニコーン	ユニコーン	ユニコーン	ドラゴン	バラの胸かぎり
ユニコーン	ユニコーン	ユニコーン	ユニコーン	蒼き門の封印球
ユニコーン	ユニコーン	ユニコーン	かめ	22000ポッチ
ユニコーン	ユニコーン	ユニコーン	うさぎ	毒消し×4
ユニコーン	ユニコーン	かめ	ドラゴン	風のアミュレット
ユニコーン	ユニコーン	かめ	ユニコーン	ハンターの封印球
ユニコーン	ユニコーン	かめ	かめ	72000ポッチ
ユニコーン	ユニコーン	かめ	うさぎ	特効薬×9
ユニコーン	ユニコーン	うさぎ	ドラゴン	パワーリング
ユニコーン	ユニコーン	うさぎ	ユニコーン	トンビの封印球
ユニコーン	ユニコーン	うさぎ	かめ	16000ポッチ
ユニコーン	ユニコーン	うさぎ	うさぎ	やさしさの流れ札×6
ユニコーン	かめ	ドラゴン	ドラゴン	ガードリング
ユニコーン	かめ	ドラゴン	ユニコーン	イッカクの封印球
ユニコーン	かめ	ドラゴン	かめ	39000ポッチ
ユニコーン	かめ	ドラゴン	うさぎ	ふくしゅうの札×9
ユニコーン	かめ	ユニコーン	ドラゴン	力おび
ユニコーン	かめ	ユニコーン	ユニコーン	雷鳴の封印球
ユニコーン	かめ	ユニコーン	かめ	流水の封印球
ユニコーン	かめ	ユニコーン	うさぎ	まろやかシチュー×7
ユニコーン	かめ	かめ	ドラゴン	ブルーリボン
ユニコーン	かめ	かめ	ユニコーン	ゴズの封印球
ユニコーン	かめ	かめ	かめ	女神ぞう
ユニコーン	かめ	かめ	うさぎ	毒消し×9
ユニコーン	かめ	うさぎ	ドラゴン	やみのマント
ユニコーン	かめ	うさぎ	ユニコーン	ピクシーの封印球
ユニコーン	かめ	うさぎ	かめ	67000ポッチ
ユニコーン	かめ	うさぎ	うさぎ	はり×9
ユニコーン	うさぎ	ドラゴン	ドラゴン	木ぐつ
ユニコーン	うさぎ	ドラゴン	ユニコーン	バンシーの封印球
ユニコーン	うさぎ	ドラゴン	かめ	こもんじょ
ユニコーン	うさぎ	ドラゴン	うさぎ	のどあめ×9
ユニコーン	うさぎ	ユニコーン	ドラゴン	星のピアス
ユニコーン	うさぎ	ユニコーン	ユニコーン	シルフの封印球
ユニコーン	うさぎ	ユニコーン	かめ	9000ポッチ
ユニコーン	うさぎ	ユニコーン	うさぎ	ゴールドレット、星のピアス
ユニコーン	うさぎ	かめ	ドラゴン	アイアンブーツ

頭	体	足	シッポ	入手アイテム
ユニコーン	うさぎ	かめ	ユニコーン	カーミラの封印球
ユニコーン	うさぎ	かめ	かめ	35000ポッチ
ユニコーン	うさぎ	かめ	うさぎ	日の丸べんとう×9
ユニコーン	うさぎ	うさぎ	ドラゴン	金のエンブレム
ユニコーン	うさぎ	うさぎ	ユニコーン	おぼろの封印球
ユニコーン	うさぎ	うさぎ	かめ	11000ポッチ
ユニコーン	うさぎ	うさぎ	うさぎ	幸運の封印球
かめ	ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン	銀糸の竜鎧
かめ	ドラゴン	ドラゴン	ユニコーン	火とかけの封印球
かめ	ドラゴン	ドラゴン	かめ	竜鎧、竜鎧
かめ	ドラゴン	ドラゴン	うさぎ	シャンブーハット
かめ	ドラゴン	ユニコーン	ドラゴン	マスターガーブ
かめ	ドラゴン	ユニコーン	ユニコーン	手技の封印球
かめ	ドラゴン	ユニコーン	かめ	32000ポッチ
かめ	ドラゴン	ユニコーン	うさぎ	おどる火炎の札×6、やさしさの流れ札×6
かめ	ドラゴン	かめ	ドラゴン	風のつむいだ鎧
かめ	ドラゴン	かめ	ユニコーン	ちんもくの封印球
かめ	ドラゴン	かめ	かめ	88000ポッチ
かめ	ドラゴン	かめ	うさぎ	切り裂きの札×6、天雷の札×6
かめ	ドラゴン	うさぎ	ドラゴン	スケイルメイル
かめ	ドラゴン	うさぎ	ユニコーン	毒の封印球
かめ	ドラゴン	うさぎ	かめ	63000ポッチ
かめ	ドラゴン	うさぎ	うさぎ	やくそう×6、やくそう×6
かめ	ユニコーン	ドラゴン	ドラゴン	雷神のふく
かめ	ユニコーン	ドラゴン	ユニコーン	ダウンの封印球
かめ	ユニコーン	ドラゴン	かめ	34000ポッチ
かめ	ユニコーン	ドラゴン	うさぎ	のろい人形、のろい人形
かめ	ユニコーン	ユニコーン	ドラゴン	ナイトアーマー
かめ	ユニコーン	ユニコーン	ユニコーン	魔力強化の封印球
かめ	ユニコーン	ユニコーン	かめ	31000ポッチ
かめ	ユニコーン	ユニコーン	うさぎ	シャンブーハット、おふね
かめ	ユニコーン	かめ	ドラゴン	しのびふく
かめ	ユニコーン	かめ	ユニコーン	大地の封印球
かめ	ユニコーン	かめ	かめ	65000ポッチ
かめ	ユニコーン	かめ	うさぎ	直守の石
かめ	ユニコーン	うさぎ	ドラゴン	夢幻はおり
かめ	ユニコーン	うさぎ	ユニコーン	眠りの封印球
かめ	ユニコーン	うさぎ	かめ	72000ポッチ
かめ	ユニコーン	うさぎ	うさぎ	たこつぼ、たこつぼ
かめ	かめ	ドラゴン	ドラゴン	マスターローブ
かめ	かめ	ドラゴン	ユニコーン	友情の封印球
かめ	かめ	ドラゴン	かめ	金運の封印球
かめ	かめ	ドラゴン	うさぎ	のどあめ×4
かめ	かめ	ユニコーン	ドラゴン	マジックローブ
かめ	かめ	ユニコーン	ユニコーン	魔力吸いの封印球
かめ	かめ	ユニコーン	かめ	120000ポッチ

頭	体	足	シッポ	入手アイテム
かめ	かめ	ユニコーン	うさぎ	ねむりの風の札×9
かめ	かめ	かめ	ドラゴン	大地のよろい
かめ	かめ	かめ	ユニコーン	土の封印球
かめ	かめ	かめ	かめ	110000ポッチ
かめ	かめ	かめ	うさぎ	守りの天がいの札×9
かめ	かめ	うさぎ	ドラゴン	ハーフブレート
かめ	かめ	うさぎ	ユニコーン	好意の封印球
かめ	かめ	うさぎ	かめ	98000ポッチ
かめ	かめ	うさぎ	うさぎ	赤カリー×6
かめ	うさぎ	ドラゴン	ドラゴン	霧のローブ
かめ	うさぎ	ドラゴン	ユニコーン	ニンフの封印球
かめ	うさぎ	ドラゴン	かめ	55000ポッチ
かめ	うさぎ	ドラゴン	うさぎ	トンカツ×9
かめ	うさぎ	ユニコーン	ドラゴン	フルブレート
かめ	うさぎ	ユニコーン	ユニコーン	どりょくの封印球
かめ	うさぎ	ユニコーン	かめ	28000ポッチ
かめ	うさぎ	ユニコーン	うさぎ	ホットケーキ×9
かめ	うさぎ	かめ	ドラゴン	太極のふく
かめ	うさぎ	かめ	ユニコーン	ドリアドの封印球
かめ	うさぎ	かめ	かめ	78000ポッチ
かめ	うさぎ	かめ	うさぎ	旋風の封印球
かめ	うさぎ	うさぎ	ドラゴン	ブラッドアーマー
かめ	うさぎ	うさぎ	ユニコーン	水の封印球
かめ	うさぎ	うさぎ	かめ	83000ポッチ
かめ	うさぎ	うさぎ	うさぎ	ワイン
うさぎ	ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン	ラッキーリング
うさぎ	ドラゴン	ドラゴン	ユニコーン	ドレインの封印球
うさぎ	ドラゴン	ドラゴン	かめ	57000ポッチ
うさぎ	ドラゴン	ドラゴン	うさぎ	ナナミのつぼ
うさぎ	ドラゴン	ユニコーン	ドラゴン	炎のエンブレム
うさぎ	ドラゴン	ユニコーン	ユニコーン	バリアーの封印球
うさぎ	ドラゴン	ユニコーン	かめ	22000ポッチ
うさぎ	ドラゴン	ユニコーン	うさぎ	ブーツ、ブーツ
うさぎ	ドラゴン	かめ	ドラゴン	カイトシールド
うさぎ	ドラゴン	かめ	ユニコーン	バランスの封印球
うさぎ	ドラゴン	かめ	かめ	56000ポッチ
うさぎ	ドラゴン	かめ	うさぎ	はり×4
うさぎ	ドラゴン	うさぎ	ドラゴン	ラッキーリング
うさぎ	ドラゴン	うさぎ	ユニコーン	火封じの封印球
うさぎ	ドラゴン	うさぎ	かめ	14000ポッチ
うさぎ	ドラゴン	うさぎ	うさぎ	炎のかべの札×9
うさぎ	ユニコーン	ドラゴン	ドラゴン	たいようのバッヂ
うさぎ	ユニコーン	ドラゴン	ユニコーン	闇の封印球
うさぎ	ユニコーン	ドラゴン	かめ	8800ポッチ
うさぎ	ユニコーン	ドラゴン	うさぎ	怒りの一撃の札×9
うさぎ	ユニコーン	ユニコーン	ドラゴン	銀の盾

頭	体	足	シッポ	入手アイテム
うさぎ	ユニコーン	ユニコーン	ユニコーン	おくすりの封印球
うさぎ	ユニコーン	ユニコーン	かめ	14000ポッチ
うさぎ	ユニコーン	ユニコーン	うさぎ	ライスカレー×6
うさぎ	ユニコーン	かめ	ドラゴン	さかなのバッヂ
うさぎ	ユニコーン	かめ	ユニコーン	破魔の封印球
うさぎ	ユニコーン	かめ	かめ	34000ポッチ
うさぎ	ユニコーン	かめ	うさぎ	すきやき×8
うさぎ	ユニコーン	うさぎ	ドラゴン	マジックリング
うさぎ	ユニコーン	うさぎ	ユニコーン	フェロの封印球
うさぎ	ユニコーン	うさぎ	かめ	パール、パール
うさぎ	ユニコーン	うさぎ	うさぎ	舟もり×8
うさぎ	かめ	ドラゴン	ドラゴン	マンゴーシュ
うさぎ	かめ	ドラゴン	ユニコーン	土の封印球
うさぎ	かめ	ドラゴン	かめ	58000ポッチ
うさぎ	かめ	ドラゴン	うさぎ	特効薬×3
うさぎ	かめ	ユニコーン	ドラゴン	ウイングブーツ
うさぎ	かめ	ユニコーン	ユニコーン	火の封印球
うさぎ	かめ	ユニコーン	かめ	63000ポッチ
うさぎ	かめ	ユニコーン	うさぎ	魔守の石
うさぎ	かめ	かめ	ドラゴン	大地の盾
うさぎ	かめ	かめ	ユニコーン	水の封印球
うさぎ	かめ	かめ	かめ	けいとくちん
うさぎ	かめ	かめ	うさぎ	いやしの風の札×9
うさぎ	かめ	うさぎ	ドラゴン	スピードリング
うさぎ	かめ	うさぎ	ユニコーン	風の封印球
うさぎ	かめ	うさぎ	かめ	金運の封印球、幸運の封印球
うさぎ	かめ	うさぎ	うさぎ	すりぬけの札×1
うさぎ	うさぎ	ドラゴン	ドラゴン	ブーツ
うさぎ	うさぎ	ドラゴン	ユニコーン	雷の封印球
うさぎ	うさぎ	ドラゴン	かめ	22000ポッチ
うさぎ	うさぎ	ドラゴン	うさぎ	ひやしちゅうか×8
うさぎ	うさぎ	ユニコーン	ドラゴン	鉄の盾
うさぎ	うさぎ	ユニコーン	ユニコーン	力強化の封印球
うさぎ	うさぎ	ユニコーン	かめ	13000ポッチ
うさぎ	うさぎ	ユニコーン	うさぎ	おどる火炎の札×6
うさぎ	うさぎ	かめ	ドラゴン	木の盾
うさぎ	うさぎ	かめ	ユニコーン	土の封印球
うさぎ	うさぎ	かめ	かめ	74000ポッチ
うさぎ	うさぎ	かめ	うさぎ	切り裂きの札×6
うさぎ	うさぎ	うさぎ	ドラゴン	こんとんの盾
うさぎ	うさぎ	うさぎ	ユニコーン	風の封印球
うさぎ	うさぎ	うさぎ	かめ	66000ポッチ
うさぎ	うさぎ	うさぎ	うさぎ	魔の石

札作り

紋章をアイテムに変換

本拠地にいるラウラに話しかけると、紋章をアイテムに変えてくれる。ここでは渡した紋章から作ってもらえるアイテムを紹介する。なお、表中の $(\) \times \alpha$ はアイテムの使用回数と個数を表している。火炎の矢の札 (6) $\times 2$ なら、6回使える火炎の矢の札を2セットもらえるということだ。

渡す封印球	もらえるアイテム			
火の封印球	火炎の矢の札 (6) $\times 2$		炎のかべの札 (4) $\times 1$	おどる火炎の札 (2) $\times 1$
水の封印球	優しさのしづく札 (5) $\times 2$		守りの霧の札 (4) $\times 1$	優しさの流れ札 (2) $\times 1$
風の封印球	ねむりの風の札 (6) $\times 2$		いやしの風の札 (3) $\times 2$	切り裂きの札 (2) $\times 1$
土の封印球	土の守護神の札 (8) $\times 2$		ふくしゅうの札 (6) $\times 1$	守りの天がいの札 (3) $\times 1$
雷の封印球	怒りの一撃の札 (8) $\times 1$		はしる雷撃の札 (4) $\times 1$	天雷の札 (2) $\times 1$
烈火の封印球	火炎の矢の札 (8) $\times 3$		炎の壁の札 (6) $\times 1$	おどる火炎の札 (4) $\times 1$
流水の封印球	優しさのしづく札 (7) $\times 2$		守りの霧の札 (6) $\times 1$	優しさの流れ札 (3) $\times 1$
旋風の封印球	ねむりの風の札 (8) $\times 2$		いやしの風の札 (5) $\times 1$	切り裂きの札 (4) $\times 1$
大地の封印球	土の守護神の札 (8) $\times 3$		ふくしゅうの札 (8) $\times 1$	守りの天がいの札 (5) $\times 1$
雷鳴の封印球	怒りの一撃の札 (8) $\times 2$		はしる雷撃の札 (6) $\times 1$	天雷の札 (3) $\times 1$

料理

料理の種類を知っておこう

ここからは料理イベントで作ることのできる料理と、審査員が出す得点（気分により若干変化）を紹介する。料理対決で高得点を得るには、料理を出す順番（P.255）が大切であり、基本的には前菜→メイン→デザートの順に作ることがベスト。そのため、前菜の時にメイン料理を出しても良い評価がもらえないで注意しよう。

料理名	ジャンル	普通	甘党	辛党	肉	魚	野菜	和風	洋風	中華	ウマイ	マズイ	オンチ
たまご焼き	メイン	2	2	2	2	2	2	2	2	3	5	2	3
スイートたまご	デザート	2	4	1	2	2	2	2	4	2	5	1	2
大人たまご焼き	メイン	3	2	4	3	3	3	3	2	2	5	1	1
めだま焼き	前菜	2	2	3	2	2	2	4	2	2	5	1	4
マヨたま	メイン	2	1	2	3	2	1	2	2	3	5	1	5
ぱくだなんたまご	メイン	1	1	3	1	1	1	1	1	2	4	1	2
トマトスープ	前菜	2	2	1	1	2	3	2	3	2	5	1	1
トマトジュース	前菜	1	1	2	1	1	4	1	2	1	4	1	3
まるかじりトマト	デザート	3	3	3	2	3	5	4	3	2	5	2	5
トマトみそしる	前菜	1	1	2	1	1	3	1	1	1	5	1	2
トマトサラダ	前菜	3	3	3	2	3	4	3	3	2	5	1	1
まっかトマト	メイン	4	3	4	2	4	5	4	3	2	5	1	3
おひたし	前菜	1	1	3	1	1	3	3	1	1	5	1	4
ほうれん草ケーキ	デザート	1	3	1	1	1	2	1	1	1	5	1	2
あおじる	前菜	1	1	1	1	1	2	1	1	1	3	1	5
ほうれん草ソテー	メイン	2	2	3	1	2	3	2	3	2	5	1	5
ほうれん草サラダ	前菜	2	3	2	1	2	4	2	2	2	4	1	3
ビリビリいため	メイン	3	2	4	2	3	3	3	2	4	5	1	2

料理名	ジャンル	普通	甘党	辛党	肉	魚	野菜	和風	洋風	中華	ウマイ	マズイ	オンチ
サラダ	前菜	2	2	2	1	2	4	2	3	2	5	1	4
スイートサラダ	前菜	1	4	1	1	1	3	1	2	1	4	1	3
あさづけ	前菜	2	2	3	1	2	2	4	1	1	5	2	4
群島諸国風サラダ	前菜	3	3	2	2	3	4	3	3	3	5	1	2
グリーンサラダ	前菜	2	2	2	1	2	5	2	2	2	4	1	3
やさいいため	メイン	2	2	3	1	2	4	2	2	3	5	1	5
ギョーヤ	メイン	2	1	4	3	2	2	1	1	4	4	1	2
フルーツギョーヤ	デザート	1	4	1	1	1	2	1	1	3	5	1	4
水ギョーヤ	メイン	3	2	3	3	3	3	2	2	5	5	1	1
焼きギョーヤ	メイン	2	1	4	3	2	2	1	1	4	5	1	4
油ギョーヤ	メイン	2	1	4	3	2	1	1	1	4	4	1	1
シセンギョーヤ	メイン	4	1	5	3	3	2	2	2	5	5	1	1
ポタージュ	メイン	2	2	2	1	2	3	2	3	2	5	1	5
ブリンポタージュ	デザート	1	3	1	1	1	2	1	2	1	5	1	5
サラリポタージュ	メイン	2	2	2	1	2	3	2	3	2	4	1	4
黒いポタージュ	メイン	1	1	2	1	1	1	1	2	1	5	1	3
エッグポタージュ	メイン	2	2	2	1	2	2	2	3	2	4	1	4
赤いポタージュ	メイン	1	1	4	1	1	1	1	2	1	5	1	3
にくまんじゅう	メイン	2	2	2	4	2	2	2	2	3	5	1	4
あんまん	メイン	2	4	1	1	2	2	4	2	2	5	1	3
チンジャオマン	メイン	2	1	3	3	2	2	2	1	3	5	1	2
マーボマン	メイン	1	1	4	3	2	1	1	1	4	5	1	5
湖鰈まん	メイン	3	3	2	1	4	2	1	2	3	4	1	3
ビザまん	メイン	2	2	3	2	2	2	1	3	2	4	1	1
かいばター	メイン	3	3	2	2	3	3	2	3	3	5	1	4
クラムチャウダー	メイン	2	3	2	1	3	2	1	4	2	4	1	5
ほたてしおやき	メイン	2	2	2	1	3	2	3	2	2	5	1	1
さかむし	メイン	4	2	5	2	4	3	5	2	3	4	1	1
マヨはまぐり	メイン	2	1	2	1	2	2	1	3	2	5	1	4
マイマイ??	メイン	1	1	1	1	2	1	1	3	1	4	1	5
フライ	メイン	3	3	3	2	4	3	3	3	3	5	1	2
ぎょにくドーナツ	デザート	1	2	1	1	3	1	2	1	1	4	1	4
かいせんあげ	メイン	3	3	3	1	4	3	3	3	3	5	1	1
たつたあげ	メイン	3	3	3	2	4	3	3	3	3	5	1	3
フレンチフライ	メイン	2	2	3	1	3	2	2	3	2	5	1	2
タコスフライ	メイン	2	1	3	1	3	2	2	3	2	5	1	5
アイスクリーム	デザート	2	5	1	2	2	2	2	3	3	5	2	3
プリン	デザート	3	5	1	3	2	3	3	4	2	5	1	1
ナナミアイス	デザート	1	3	2	1	1	1	1	1	1	2	1	5
焼きアイス	デザート	3	4	2	3	3	3	3	3	3	5	1	3
あげアイス	デザート	2	4	1	2	2	2	2	2	3	5	1	4
赤アイス	デザート	2	1	3	2	2	2	2	2	2	5	1	2
ドリア	メイン	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	1	3
パイントドリア	メイン	1	3	1	1	1	2	1	2	1	5	1	1
たまごぞうすい	メイン	3	3	3	2	3	3	4	3	3	5	1	5
もちドリア	メイン	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	1	5
こってりドリア	メイン	2	1	2	3	2	1	2	3	2	5	1	2
ラザニア	メイン	3	3	3	3	3	3	2	4	2	5	1	4

料理名	ジャンル	普通	甘党	辛党	肉	魚	野菜	和風	洋風	中華	ウマイ	マズイ	オンチ
サンドイッチ	メイン	2	2	2	2	2	3	2	3	2	4	1	1
フレンチトースト	メイン	3	2	3	3	3	3	3	4	3	5	1	2
にくいためサンド	メイン	1	1	1	4	1	1	1	2	1	5	1	4
てり焼きサンド	メイン	2	2	2	4	1	2	3	2	2	5	1	1
ベジタブルサンド	メイン	2	3	1	1	2	4	2	3	2	5	1	3
ホットサンド	メイン	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	1	4
ミートパイ	メイン	2	2	2	4	2	2	2	4	2	5	1	1
クリームパイ	デザート	3	5	2	2	2	3	3	3	2	5	1	2
ぶっつけパイ	メイン	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3	1	4
コボルトパイ	メイン	2	2	1	2	2	1	2	2	1	4	1	5
パイマヨネーズ	メイン	1	1	1	3	1	1	1	1	1	5	1	3
チリパイ	メイン	3	1	4	3	3	2	3	2	3	5	1	1
にざかな	メイン	2	2	2	1	4	2	4	1	3	5	1	3
コイのうまに	メイン	3	3	3	2	5	3	5	2	4	5	1	1
タイちり風	メイン	2	1	4	1	4	2	2	1	3	5	1	4
カレイにつけ	メイン	3	3	3	2	5	3	5	2	2	5	1	2
タルタルあえ	メイン	2	2	2	1	4	2	2	3	2	5	1	3
ヒラメの赤に	メイン	3	1	4	2	4	3	3	3	3	5	1	5
からあげ	メイン	2	2	2	5	1	2	3	2	4	5	1	2
あまからに	メイン	3	3	2	5	2	2	4	3	3	5	1	4
ザンギ	メイン	3	3	3	5	2	3	3	3	4	5	2	3
にくだんご	メイン	2	2	2	5	1	2	3	2	3	5	1	1
オイリーからあげ	メイン	2	2	2	5	1	1	1	2	2	5	1	4
烈火のからあげ	メイン	3	2	4	5	2	2	2	2	2	4	1	2
すの物	メイン	1	1	2	1	2	2	4	1	1	5	2	3
あまエビのすの物	メイン	2	2	3	1	3	3	5	1	2	5	1	5
のんべえのすの物	メイン	2	2	4	1	4	3	5	1	1	5	1	3
通なすの物	メイン	3	3	4	1	3	4	5	1	2	5	1	4
変なすの物	メイン	1	1	3	1	2	3	4	1	1	5	1	2
怒りのエビす	メイン	2	1	5	1	2	2	3	1	2	5	1	3
ケーク	デザート	3	5	2	3	3	3	3	4	2	5	1	1
ショートケーク	デザート	3	5	1	3	3	3	3	4	2	5	1	3
ナナミケーク	メイン	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5
ブラックケーク	メイン	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3
チーズケーク	デザート	4	5	1	4	3	3	3	5	1	5	1	2
ファイアーケーク	デザート	2	3	2	2	2	2	2	3	3	4	1	3
コロッケ	メイン	2	3	2	3	2	2	2	3	2	5	1	2
スイートコロッケ	メイン	2	4	1	1	2	2	2	3	2	5	1	3
アイリコロッケ	メイン	4	4	3	4	4	5	3	5	2	5	3	1
ブラックコロッケ	メイン	1	1	2	1	1	1	1	2	1	4	1	4
クリームコロッケ	メイン	3	4	3	3	3	3	3	4	3	5	1	3
地雷コロッケ	メイン	1	1	2	2	1	2	1	1	1	4	1	3
パスタ	メイン	2	2	2	2	3	3	2	3	2	5	1	4
お子さまパスタ	メイン	2	4	1	1	2	2	1	3	2	5	1	2
あさりパスタ	メイン	4	3	4	3	5	3	4	4	3	5	1	3
下町パスタ	メイン	3	3	3	3	4	4	4	4	3	5	1	4
こってりパスタ	メイン	2	1	2	4	1	1	2	3	2	5	1	5
情熱パスタ	メイン	2	1	3	3	2	2	2	4	2	5	1	1

料理名	ジャンル	普通	甘党	辛党	肉	魚	野菜	和風	洋風	中華	ウマイ	マズイ	オンチ
てんぶら	メイン	2	2	2	3	3	2	3	2	3	5	1	3
おやつてんぶら	メイン	1	3	1	1	2	2	2	1	1	4	1	4
本格てんぶら	メイン	4	3	4	4	4	3	5	3	3	5	1	2
てんどん	メイン	3	2	3	3	4	2	4	3	3	5	1	1
びっくりてんぶら	メイン	2	1	3	2	2	1	3	2	2	5	1	4
おつまみてんぶら	メイン	2	2	3	2	3	2	3	2	2	5	1	3
焼きさかな	メイン	2	2	3	1	5	2	4	2	3	5	1	5
かばやき	メイン	2	3	2	1	5	2	4	1	2	5	1	2
くさや	メイン	1	1	4	1	3	1	5	1	1	3	1	2
ひらき	メイン	3	3	3	2	5	3	4	2	2	5	1	3
ムニエル	メイン	2	2	2	2	4	3	2	4	3	5	1	4
赤焼き	メイン	2	1	3	1	4	1	2	3	3	5	1	5
グラタン	メイン	2	3	2	2	2	2	2	3	2	5	1	2
アップルグラタン	メイン	1	3	1	1	1	3	1	2	1	5	1	3
しおグラタン	メイン	1	1	2	1	1	2	1	3	1	5	1	1
カリカリグラタン	メイン	3	2	3	3	3	3	3	4	2	5	1	4
クリームグラタン	メイン	4	5	3	4	3	3	3	5	3	5	1	3
ホットグラタン	メイン	3	3	3	3	3	3	3	4	3	5	1	5
オムライス	メイン	3	3	3	3	3	3	3	4	3	5	1	2
お子さまランチ	メイン	2	3	1	2	2	2	2	5	2	5	1	3
オムライスソルト	メイン	1	1	2	1	1	1	4	2	1	5	2	3
オムライしょゆ	メイン	1	1	4	1	1	1	4	1	2	5	1	5
オムネーズ	メイン	2	1	2	4	1	1	1	3	3	4	1	2
とうがらしライス	メイン	2	1	4	2	2	1	3	1	2	5	1	3
チャーハン	メイン	2	2	2	3	3	2	2	2	4	5	1	4
あまえびピラフ	メイン	3	3	2	2	4	3	3	4	3	5	1	3
しおライス	メイン	1	1	3	1	1	1	4	1	2	5	1	4
かやくごはん	メイン	3	3	3	3	3	4	5	2	3	5	1	2
こってりピラフ	メイン	2	2	2	4	2	1	2	3	3	5	1	1
スペイシーピラフ	メイン	2	1	3	2	2	2	1	3	3	5	1	3
ピザ	メイン	2	2	3	3	2	2	1	3	2	5	1	2
ホットケーキ	デザート	3	4	1	3	3	3	4	4	3	5	1	4
アンチョビピザ	メイン	2	1	4	2	3	2	2	3	2	5	1	3
せんべい	デザート	2	1	4	2	2	2	4	2	3	5	1	1
おこのみ焼き	メイン	3	3	3	4	3	3	4	2	2	5	1	3
ホットピザ	メイン	2	2	3	3	2	2	2	3	2	5	1	4
てりやき	メイン	2	2	2	5	1	1	3	3	2	5	1	3
あまだれ焼き	メイン	2	3	1	5	1	1	3	2	3	5	1	5
スペアリブ	メイン	3	3	3	5	2	1	2	4	3	5	1	3
さっぱり焼き	メイン	2	2	2	5	1	3	2	2	2	5	1	4
てりマヨネ	メイン	2	2	1	5	1	1	2	2	2	5	1	2
ばくだん焼き	メイン	1	1	3	3	1	2	1	1	1	5	1	1
トンカツ	メイン	3	3	3	5	2	2	3	4	3	5	1	1
にくじやが	メイン	2	2	2	3	1	4	4	2	2	5	1	4
しょうが焼き	メイン	3	3	3	5	2	2	4	3	2	5	1	3
カツしょゆづけ	メイン	2	2	2	5	1	1	2	3	1	5	1	2
コレステトンカツ	メイン	1	1	1	5	1	1	1	2	1	4	1	5
ピリカツ	メイン	3	1	4	5	2	2	3	3	3	5	1	4

料理名	ジャンル	普通	甘党	辛党	肉	魚	野菜	和風	洋風	中華	ウマイ	マズイ	オンチ
カレーライス	メイン	4	3	5	4	4	3	4	3	3	5	1	1
王子様カレー	メイン	3	4	2	2	3	3	3	3	2	4	1	3
ソルティカレー	メイン	2	1	4	2	2	1	2	2	2	5	1	4
ライスカレー	メイン	3	4	5	3	3	4	3	3	3	5	1	2
マヨカレー	メイン	3	2	5	4	2	2	3	3	2	5	1	3
赤カリー	メイン	4	1	5	4	3	3	3	3	2	5	1	1
やきにく	メイン	3	3	3	5	2	2	3	3	3	5	1	4
すきやき	メイン	3	3	3	5	2	1	4	4	2	5	1	2
タンシオ	メイン	4	4	3	5	2	3	3	4	3	5	1	3
ギュウドン	メイン	3	3	3	5	1	1	3	1	3	5	1	1
ミートサラダ	前菜	3	3	3	4	2	2	3	3	2	5	1	5
チゲナベ	メイン	3	2	4	3	2	3	3	2	3	5	1	3
ラーメン	メイン	3	3	3	3	3	3	3	2	4	5	1	2
ひやしちゅうか	メイン	2	3	2	2	3	4	2	2	4	5	1	1
しおラーメン	メイン	3	3	3	3	3	3	3	2	5	5	1	3
しょうゆラーメン	メイン	3	3	3	3	3	3	3	2	4	5	1	1
通のラーメン	メイン	4	4	3	3	3	3	3	2	5	5	1	1
げきからラーメン	メイン	2	1	5	2	3	2	2	1	3	5	1	4
ハンバーグ	メイン	3	3	3	5	2	3	3	4	3	5	1	2
にくのさとうづけ	メイン	1	3	1	4	1	1	1	1	1	4	1	5
コボルトバーグ	メイン	2	3	1	4	1	2	2	2	2	5	1	2
おろしハンバーグ	メイン	3	3	2	5	2	4	4	3	3	5	1	1
ティント風バーグ	メイン	4	3	5	5	3	2	3	4	3	5	1	3
びっくりバーグ	メイン	2	1	3	5	1	2	2	2	2	4	1	4
おべんとう	メイン	2	2	2	2	3	3	2	2	2	5	1	2
レディースランチ	メイン	3	4	2	1	3	4	3	3	3	5	1	3
日の丸べんとう	メイン	1	1	1	1	2	3	3	1	1	4	2	4
さしみべんとう	メイン	3	3	3	2	5	3	4	1	2	5	1	2
ダイエッタランチ	メイン	2	3	1	1	3	3	2	2	1	3	1	3
エビチリべんとう	メイン	3	1	4	3	4	3	2	3	4	5	1	1
すし	メイン	4	4	3	3	5	3	5	3	3	5	1	3
ちらしすし	メイン	3	4	2	2	5	3	4	2	2	5	1	4
にぎり なみ	メイン	4	3	4	2	5	2	4	2	3	5	1	4
にぎり 上	メイン	5	3	5	3	5	3	5	3	3	5	1	2
SUSHI!	メイン	3	3	2	2	4	2	4	2	3	5	1	4
鉄火どん	メイン	4	3	4	3	5	3	5	2	3	5	1	5
なべもの	メイン	3	3	3	4	4	3	4	3	4	5	1	2
あんにんどうふ	デザート	3	5	1	2	3	3	2	2	5	5	1	3
ちゃんこ	メイン	3	3	3	5	3	3	3	3	3	5	1	1
しゃぶしゃぶ	メイン	5	4	5	5	3	3	4	3	3	5	1	2
闇なべ	メイン	2	1	3	4	2	3	3	2	2	5	2	3
モツなべ	メイン	4	3	4	5	3	2	4	3	3	5	1	4
フルコース	メイン	4	4	4	4	4	3	3	5	3	5	1	1
エルフコース	メイン	5	5	4	3	4	5	4	4	3	5	1	2
コボルトコース	メイン	3	3	3	3	4	3	3	2	4	5	1	3
ロッカクコース	メイン	4	4	4	3	5	4	5	3	3	5	1	1
マチルダコース	メイン	4	4	4	5	3	2	3	5	4	5	1	3
ティント名物	メイン	5	3	5	5	4	3	4	4	4	5	1	2

料理名	ジャンル	普通	甘党	辛党	肉	魚	野菜	和風	洋風	中華	ウマイ	マズイ	オンチ
ジンギスカン	メイン	3	3	3	5	2	3	3	3	3	5	1	3
ファチューチョン	メイン	4	4	4	4	3	3	3	3	5	5	1	1
クッパ	メイン	3	2	5	3	2	3	3	2	3	5	1	3
ジンギスなべ	メイン	3	3	3	5	2	3	3	3	3	5	1	2
クリームシチュー	メイン	4	5	3	4	3	4	3	5	3	5	1	2
トムヤンクン	メイン	5	1	5	3	3	5	4	3	4	5	1	1
ステーキ	メイン	4	4	4	5	2	3	3	4	3	5	1	3
あまいステーキ	メイン	2	3	1	5	1	1	1	2	1	4	1	5
ビフテキ	メイン	4	3	4	5	2	3	3	5	3	5	1	2
さっぱりステーキ	メイン	4	5	2	5	3	4	4	4	3	5	1	3
ピカタ	メイン	3	3	3	4	2	2	2	3	3	5	1	1
ベッバーステーキ	メイン	5	3	5	5	2	3	3	5	3	5	1	4
さしみもりあわせ	メイン	5	4	5	3	5	4	5	3	3	5	1	2
海の女王もり	メイン	4	3	4	2	5	3	4	2	2	5	1	5
ダンディーもり	メイン	3	2	1	1	4	2	3	1	2	3	1	3
舟もり	メイン	5	4	5	3	5	4	5	2	3	5	1	2
サラダもり	前菜	4	5	3	2	4	5	3	3	2	5	1	3
赤もり	メイン	3	1	5	2	4	3	3	2	3	5	1	1
とくせいシチュー	メイン	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
あまいシロップ	デザート	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
大人のシチュー	メイン	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
おすまし	メイン	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
まろやかシチュー	メイン	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
ビリからシチュー	メイン	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
まんかんぜんせき	メイン	5	4	4	4	4	4	3	3	5	5	1	3
おかしのいえ	デザート	4	5	1	3	3	3	3	4	3	5	1	2
しぶのいえ	メイン	1	1	3	2	2	1	2	1	2	5	1	4
かいせきりょうり	メイン	4	4	3	1	5	4	5	3	3	5	1	2
スペシャルサラダ	前菜	3	4	2	2	3	5	3	4	3	5	1	3
炎の海スペシャル	メイン	3	2	5	3	3	3	3	2	3	5	1	3



審査員

仲間の好みを確実に把握すべし

甘党、野菜好き、中華好きと食べ物の好みは人によってさまざま。だが、料理イベントに勝つためには、審査員の口を満足させなければならない。ここでは、審査員となる仲間たちの好みを公開しておくので、料理作りの際に役立ててほしい。一点集中で料理を作るか、誰にでも受ける料理を出すかはキミ次第だ。

キャラクター	好きな味
フリック	普通
ヒックス	普通
フッチ	普通
テンブルトン	普通
ハンナ	普通
ヒルダ	普通
バーバラ	普通
カーン	普通
レブラント	普通
ラウラ	普通
ジュド	普通
ホイ	普通
モクモク	普通
ケオルグ・プライム	甘党
フィッチャー	甘党
トモ	甘党
ミリー	甘党
エミリア	甘党
ニナ	甘党
サスケ	甘党
ボリス	甘党
マクマク	甘党
レオナ	辛党
テンコウ	辛党
メグ	辛党
ツァイ	辛党
ゴードン	辛党
テッサイ	辛党
リドリー	辛党
キバ	肉好き
シロ	肉好き
アレックス	肉好き
マイクロトフ	肉好き
ボブ	肉好き
フェザー	肉好き
ユズ	肉好き
コーネル	肉好き
ピコ	肉好き
マクシミリアン	肉好き

キャラクター	好きな味
ギジム	肉好き
コウユウ	肉好き
テンガール	魚好き
キニン	魚好き
ジェス	魚好き
リッチモンド	魚好き
アマダ	魚好き
キリィ	魚好き
タキ	魚好き
ハンス	魚好き
アンネリー	魚好き
チャコ	魚好き
マルロ	魚好き
モンド	魚好き
ギルバート	魚好き
ザムザ	野菜好き
エイダ	野菜好き
シエラ	野菜好き
バド	野菜好き
トニー	野菜好き
アダリー	野菜好き
シモーヌ	野菜好き
ワカバ	野菜好き
ジークフリード	野菜好き
テツ	和風好き
アイリ	和風好き
シロウ	和風好き
ヤム・クー	和風好き
タイ・ホー	和風好き
ゲンシュウ	和風好き
ヨシノ	和風好き
ガンテツ	和風好き
カスミ	和風好き
アップル	洋風好き
ハンフリー	洋風好き
バレリア	洋風好き
ローレライ	洋風好き
シン	洋風好き
カレン	洋風好き

キャラクター	好きな味
カミュー	洋風好き
アニタ	洋風好き
テレーズ	洋風好き
ジーン	洋風好き
ヴァンサン	洋風好き
シュウ	中華好き
リイナ	中華好き
トウタ	中華好き
ホウアン	中華好き
ハウザー	中華好き
オウラン	中華好き
クラウス	中華好き
ロウエン	中華好き
ロンチャンチャン	中華好き
ピクトール	なんでもウマイ
リキマル	なんでもウマイ
ボルガン	なんでもウマイ
フリード・Y	なんでもウマイ
ムクムク	なんでもウマイ
アルバート	なんでもウマイ
スタリオン	なんでもウマイ
メクメク	なんでもウマイ
シーナ	なんでもマズイ
クライブ	なんでもマズイ
ルック	なんでもマズイ
メイザース	なんでもマズイ
ミクミク	なんでもマズイ
ビッキー	味オント
ベシュメルガ	味オント
ナナミ	味オント
ゲンゲン	味オント
ガボチャ	味オント
からくり丸	味オント
アビズボア	味オント
シド	味オント
チュカチャラ	味オント
ルロラディア	味オント
主人公	料理人
ハイ・ヨー	料理人

協力攻撃データ

仲間と力を合わせ、特殊な攻撃で敵にダメージを与える協力攻撃。敵に確実にヒットするという利点を持つこの技を使わない手はない。

仲間の結束力を見せつけろ

特定のキャラクター同士をパーティにいれておくと、戦闘中に“いっしょに”的表示が白色になり、協力攻撃が出来るようになる。魔法と同じように全体攻撃やダメ

ージアップ、特殊効果の追加など、どれも強力なものばかりが揃っている。なお、ダメージはお互いの攻撃力を合わせた数値を割ったものが基本となる。

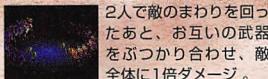
2人攻撃

息のあったコンビネーション

2人で繰り出す協力攻撃は、敵1体に大ダメージを与えるか、全体攻撃をするものが多い。ザコ戦、ボス戦で使い分けなければ恐れるものは何もない。

おさななじみ攻撃

主人公+ジョウイ



2人で敵のまわりを回ったあと、お互いの武器をぶつかり合わせ、敵全体に1倍ダメージ。

兄弟攻撃

主人公+ナミ



敵単体に2倍のダメージを与えるが、ナミがバランスを崩す。12.5%の確率でナミがさぼる。

ダブルクラーケン攻撃

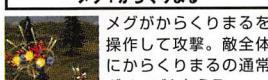
アビスボアトルロラディア



2匹のクラーケンによる16本の触手攻撃で、敵前列に1倍のダメージを与える。

からくり攻撃

メグ+からくりまる



メグがからくりまるを操作して攻撃。敵全体にからくりまるの通常ダメージを与える。

クロス攻撃

ピクトール+フリック



クロスしながら敵単体に1.5倍ダメージを与える。さらに30%の確率でノックダウンさせる。

弓矢乱射攻撃

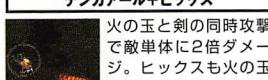
キニン、エイダ、スタリオンのうち誰か2人



2人で並んで弓をクロスするように乱射。敵全体に0.5倍ダメージを与える。

戦士の村攻撃

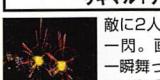
テンガール+ヒックス



火の玉と剣の同時攻撃で敵単体に2倍ダメージ。ヒックスも火の玉のダメージを受ける。

男気攻撃

リキマル+アマダ



敵に2人で突進していき一閃。画面に桜吹雪が一瞬舞ったあとに縦1列に2倍ダメージ。

ナルシ-攻撃

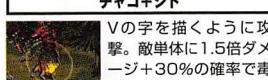
ヴァンサン+シモーヌ



画面にバラが舞い、その中に攻撃しながら駆け抜ける。敵全体に0.5倍ダメージ。

ウイングホールド攻撃

チャコナシド



Vの字を描くように攻撃。敵単体に1.5倍ダメージ+30%の確率で毒のステータスを与える。

ダブルモンスター攻撃

ジークフリード+フェザー



敵単体に3倍ダメージを与えるが、ジークフリードとフェザーはバランスをくずす。

親子攻撃

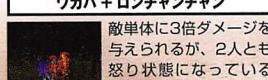
ツァイトモ



敵の前に立ちはだかり、槍の同時攻撃で衝撃波を放つ。敵前列に1倍ダメージ。

ダブル格闘家攻撃

ワカバ+ロンチャンチャン



敵単体に3倍ダメージを与えるが、2人とも怒り状態になっている必要がある。

ライバル攻撃

バレリア+アニタ



同時にラッシュをかけ、敵単体に3倍ダメージ。攻撃後、バレリアがバランスをくずす。

騎士攻撃

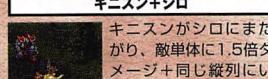
マイクロトフ+カミュー



敵単体に2倍ダメージを与える。30パーセントの確率でどちらかがバランスをくずす。

忠犬攻撃

キニン+シロ



キニンがシロにまたがり、敵単体に1.5倍ダメージ+同じ縦列にいる敵に0.5倍ダメージ。

忍者攻撃

カスミ+モンド



もず落としからの華麗な連携攻撃。敵単体に1.5倍ダメージ+30%の確率でノックダウン。

夫婦攻撃

フリード・Y+ヨシノ



2人で見つめ合ってから攻撃。敵単体に2倍ダメージ。攻撃後ヨシノがバランスをくずす。

ワンワン攻撃 シロ+ゲンゲン+ガボチャ	タックル攻撃 ハンナ+オウラン	剣豪攻撃 シンド+ゲンシュウ
 ゲンゲン、もしくはガボチャがシロの背中につかまって突撃。敵1対に1.5倍のダメージ。	 2人と一緒にタックル。全体に0.75倍のダメージを与えたあと、両者ともバランスを崩す。	 一瞬で相手の背後へ回り込み攻撃。全体に0.5倍のダメージ+20%の即死効果を与える。
いっちゃん ピッキー+アビスボア+ルロラディア	コボルト攻撃 ゲンゲン+ガボチャ	にせもの攻撃 主人公+ホイ
 テレポート攻撃。単体に2倍のダメージ。アビスボア+ルロラディアがバランスを崩す。	 敵1体に1倍ダメージ。ガボチャがバランスをくずす。20%の確率でコボルト100人攻撃に。	 主人公とホイが並んでトンファーで攻撃する。敵1体に対し、1倍のダメージを与える。
おっかけ攻撃 フリック+ニナ		
 敵単体に2.5倍ダメージを与える。ニナがバランスを崩すが、20%の確率でほかほか状態に。		

3人攻撃

補助効果付きのものもあれば、リスクを負うものも

2人攻撃以上に、強力な攻撃ができる3人攻撃。単に攻撃するだけでなく、補助効果を与えるものもある。ただ、中には自分たちが危険な状態になる時もある。

旅の一座攻撃 アイリ+リィナ+ボルガン	モンスター使い攻撃 バド+アビスボア、ルロラディア、ジーカフリード、フェザーのうちの2匹	ヒカリ攻撃 ボルガン+ガントツ+ロンチャンチャン
 ボルガンによる火炎攻撃。単体に2倍のダメージを与え、ボルガンがバランスを崩す。	 バドの命令によりモンスターが攻撃。1体に1.5倍のダメージ+モンスターが怒り状態に。	 全体に1.5倍のダメージを与え、自分たち以外の味方にも0.5倍のダメージを与える。
美女攻撃 ローラライ、リィナ、カレン、シェラ、カスミのうちの3人	美少女攻撃 テンガアル+ミリー+メガ	美青年攻撃 フリック+カミュ+マイクロトフ
 ハート攻撃により、全体に0.25倍のダメージを与え、30%の確率で眠りステータスにする。	 飛び道具による攻撃を3人で一斉に行い、敵全体に0.5倍のダメージを与える。	 ポージングをしたあとで一斉攻撃。敵1体に1.5倍のダメージを与え、25%の確率で即死。
美少年攻撃 フッチ+サケルック	山賊攻撃 ギジム+コユウウ+ロウエン	おどろ攻撃 シェラ+ボブ+ボルガン
 全体に1倍のダメージを与えるが、3人とも隙間にサケルックとフッチが20%のダメージ。	 敵1体に1.5倍のダメージを与える。同時に、30%の確率でノックダウン状態にする。	 敵1体に4倍ダメージ。ボブ+ボルガンが最大HPの半分のダメージ、その分シェラが回復。

4人以上攻撃

協力というより、お遊び攻撃!?

4人、もしくは5人による攻撃。人数が必要な割に、その効果はちょっと……。お遊び的な協力攻撃。

真・美女攻撃 ローラライ+リィナ+カレン+カスミ	むささび5攻撃 マクマク+ミクミク+ムクムク+メクメク+モコモコ
 敵全体に0.25倍のダメージを与え、70%の確率で眠りステータスにする。4人が1列に並んでハートを飛ばし、あたり一面をピンク1色の世界に変えてしまう。	 敵単体を90%の確率で即死させる。即死効果を受けないモンスターにも、3%の確率で成功。5匹そろってポージングをきめた後、敵を持ち上げて、どこかへ運び去ってしまう。

モンスターデータ

プレイヤーの生死にかかわるモンスターとの戦闘。ここからは、本作に登場するすべてのモンスターデータを、出現場所から詳細能力に関するものまで掲載。

繊密データをわかりやすく記載

以下でまとめているモンスターデータは、基本能力だけでなく、所持しているアイテムや所持金など、206体のモンスターに関するすべてのデータを記したもの。モンスター出現一覧と一緒に、戦闘時の手引きとしてぜひ参考にしてほしい。



モンスターデータの見方

	おうくへい(剣) ①
HP: ②	LV: 2 ③ 携金: ④
アイテム: ⑤	おくすり(大)、 すねあて(中) ⑥
両手剣を巧みに扱うハイランド兵。剣を	力.....15 魔.....14 直守.....6 魔守.....14 技.....5 速.....10 運.....18
大きく振りかぶって攻撃てくる。	

① モンスターの名前

② HP:モンスターの体力

③ レベル:モンスターのレベル

④ 所持金:モンスターから入手できるお金

⑤ 力:攻撃力(直接攻撃に影響)
魔:魔力(魔法攻撃に影響)
直守:直接攻撃に対する防御力
魔守:魔法攻撃に対する防御力

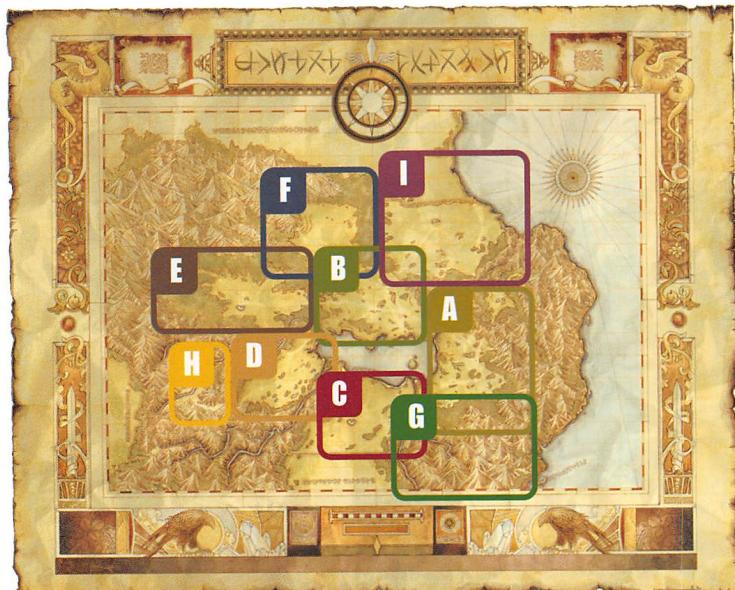
技:攻撃の成功率と敵からの攻撃に対しての回避率に影響
速:戦闘時の攻撃順番に影響
運:クリティカルヒットと「にげる」の成功率に影響

⑥ モンスターが所持するアイテム。() 内が、そのアイテムを落とす確率を表しており、大→中→小→極小の順に低くなる。また、(一度のみ)はゲーム中に1個しか手に入らない。

⑦ モンスターの特徴および、主な攻撃方法を解説。

大陸に巣くうモンスターの棲息エリア

ワールドマップ内は9つのエリアにわけられ、そのエリアごとに出現するモンスターが決まっている。そのテリトリーと出現モンスターをまとめたものが、下にあるものだ。



A
キャロの街
リューベの村
傭兵隊の砦
トトの村

B
コロネの街
ミューズ市

C
ラダトの街
サウスウインドウ市
ノースウインドウ市
本拠地

D
レイクウェストの街
トゥーリバー市
コボルト村
竜口の村

E
グリンヒル市
森の村

F
ロックアックス城
街道の村

G
バナーの村
ロッカクの里
グレッグミンスター

H
虎口の村
クロムの村
ティント市

I
サジャの村
皇都ルルノイエ

AREA
A
駐屯地、燕北の峠、
リューベの山道、
アーヴィールド

	おうこくへい (剣) HP: 15 . LV: 2 所持金: 50 アイテム: おくすり (大)、すねあて (中)
両手剣を巧みに扱うハイランド兵。剣を大きく振りかぶって攻撃してくる。	力.....15 魔.....14 直守.....6 魔守.....14 技.....5 速.....10 運.....18

	おうこくへい (槍) HP: 15 . LV: 2 所持金: 50 アイテム: おくすり (大)、皮のぼうし (中)、マント (小)
剣よりもリーチの長い槍を持つ兵士。直接攻撃を回避する確率が高いのが特徴。	力.....15 魔.....14 直守.....6 魔守.....14 技.....15 速.....10 運.....18

	しょうたいちょう HP: 50 . LV: 4 所持金: 100 アイテム: 特効薬 (大)
頑丈な鎧と右手に持つ剣が武器。経験の積まれたその剣攻撃には注意したい。	力.....20 魔.....12 直守.....8 魔守.....12 技.....5 速.....6 運.....16

	ひいらぎこぞう HP: 10 . LV: 1 所持金: 5 アイテム: おくすり (大)、あおじる (小)
群をなして行動する植物系モンスター。飛び跳ねながら近づき、頭突きをする。	力.....10 魔.....10 直守.....7 魔守.....10 技.....5 速.....15 運.....70

	もさもさ HP: 30 . LV: 2 所持金: 30 アイテム: 土の守護神の札 (中)
全身が毛で覆われた丸い生き物。地面を蛇行しながら体当たりを仕掛けてくる。	力.....15 魔.....7 直守.....8 魔守.....7 技.....5 速.....10 運.....5

	カットバニー HP: 40 . LV: 3 所持金: 50 アイテム: 手技の封印球 (小)、クリームシチュー (極小)
斧を扱えるうさぎモンスター。斧をブーメランのように投げて攻撃する。	力.....20 魔.....6 直守.....8 魔守.....6 技.....20 速.....29 運.....6

	ウルフ HP: 60 . LV: 5 所持金: 60 アイテム: —
敵意をむき出しにした狼。普段は単独で行動するが、まれに集団で現れることが多い。	力.....48 魔.....0 直守.....10 魔守.....0 技.....25 速.....30 運.....3

	さんぞく (A) HP: 35 . LV: 4 所持金: 150 アイテム: すりぬけの札 (大)、ほおあて (中)
さんぞくB、さんぞくCと徒党を組んで現れる。お金をたくさん持っている。	力.....40 魔.....14 直守.....15 魔守.....14 技.....18 速.....22 運.....18

	さんぞく (B) HP: 35 . LV: 4 所持金: 150 アイテム: おくすり (大)、日の丸べんとう (小)
巨大な曲刀を手にした山賊。能力が高く、序盤の敵の中では苦戦する敵の1人。	力.....40 魔.....12 直守.....15 魔守.....12 技.....20 速.....15 運.....16

	さんぞく (C) HP: 35 . LV: 4 所持金: 150 アイテム: のろい人形 (中)、和えざら (小)、しょうべん小僧 (極小)
ボウガンを使って襲ってくる山賊。後列におり、遠距離から弓矢を放つ。	力.....40 魔.....12 直守.....15 魔守.....10 技.....19 速.....22 運.....22

	キラービー HP: 22 . LV: 3 所持金: 15 アイテム: 火炎の矢の札 (小)
殺傷能力のある針を持つ蜂。飛行しながら狙いを定め、一気に針で突き刺す。	力.....18 魔.....0 直守.....0 魔守.....0 技.....50 速.....30 運.....35

	ふさふさ HP: 40 . LV: 4 所持金: 35 アイテム: しづばいのつば (中)、たこつば (小) せいじのつば (極小)
見た目はかわいいが、2種類の突進攻撃を使い分ける凶暴な生き物。	力.....19 魔.....9 直守.....8 魔守.....9 技.....20 速.....24 運.....12

	カットバニー (2) HP: 40 . LV: 3 所持金: 50 アイテム: 反し刃の封印球 (小)、クリームシチュー (極小)
斧で敵に斬りかかるうさぎ。まれに貴重なアイテム"反し刃の封印球"を落とす。	力.....20 魔.....6 直守.....8 魔守.....6 技.....20 速.....29 運.....6

	ミストシェイド HP: 800 LV: 10 所持金: 2000 アイテム: 優しさのしづくれ (100%)
燕北の峠に巣くう霧の化け物。戦闘中に男と女のどちらかの姿に変身する。	力.....65 魔.....6 直守.....10 魔守.....6 技.....30 速.....15 運.....6

	ふさふさ (2) HP: 40 . LV: 4 所持金: 40 アイテム: しづばいのつば (中)、たこつば (小) せいじのつば (極小)
全身を毛で覆った丸い生き物。つば糸の骨董品をいくつか所持している。	力.....19 魔.....9 直守.....8 魔守.....9 技.....20 速.....24 運.....12

	カットバニー (3) HP: 40 . LV: 3 所持金: 60 アイテム: 毒消し (大)、手技の封印球 (小)
斧を扱えるうさぎモンスター。序盤で役に立つ"手技の封印球"を持っている。	力.....20 魔.....6 直守.....8 魔守.....6 技.....20 速.....29 運.....6

AREA
A燕北の峠、リューベの山道
ファイールド**スパイダー**

HP: 60 . LV: 5 所持金: 100

アイテム: 皮のマント (中)
尻から糸を引いて現れる蜘蛛。攻撃をくらうと、20%の確率で毒状態になる。力 22
魔 5
直守 4
魔守 2
技 10
速 15
運 20**おうこくへい (剣) (2)**

HP: 40 . LV: 4 所持金: 50

アイテム: おくすり (大)
剣を持ったハイランド兵。キャロの街で、ほかの王国兵と一緒に出現する。力 18
魔 9
直守 10
魔守 4
技 10
速 17
運 15**おうこくへい (槍) (2)**

HP: 35 . LV: 4 所持金: 50

アイテム: おぼろの封印球 (大)
長い槍を回転させてから攻撃。キャロの兵士たちの中では力がもっとも強い。力 19
魔 9
直守 11
魔守 4
技 8
速 15
運 14**おうこくへい (弓) (2)**

HP: 30 . LV: 4 所持金: 50

アイテム: —
ポウガンを武器にした兵士。技の値が高く、攻撃を失敗することはほとんどない。力 17
魔 9
直守 8
魔守 6
技 20
速 19
運 14**ラウド**

HP: 3000 LV: 25 所持金: 10000

アイテム: —

ハイランド少年兵部隊の隊長。基本能力は高いうえに、回復魔法も使える。

力 60
魔 45
直守 75
魔守 55
技 65
速 45
運 30**ふさふさ (3)**

HP: 45 . LV: 4 所持金: 60

アイテム: しつらいのつぼ (中)、たこつぼ (小) せいじのつぼ (極小)
全身を毛で覆った丸い生き物。1匹ずつでは現れず、必ず集団で出現する。力 22
魔 9
直守 8
魔守 9
技 20
速 24
運 12**キツツッキー**

HP: 40 . LV: 5 所持金: 80

アイテム: むねり風の札 (小)、からあげ (小)

大きな目をした黄色い鳥。上空に舞い上がったあと、くちばしで数回つづく。

力 38
魔 20
直守 10
魔守 15
技 30
速 25
運 20**シャドウドッグ**

HP: 65 . LV: 7 所持金: 130

アイテム: おぼろの封印球 (小)
人を襲うことを覚えた狼。猛スピードで突進てきて、鋭い牙で噛みつく。力 52
魔 0
直守 15
魔守 0
技 36
速 27
運 18**いのしし**

HP: 300 LV: 10 所持金: 250

アイテム: とんがりぼうし (小)、コレステンカツ (極小)
リューベの山道に潜んでいる動物。2本のツノを突き出しながら突進てくる。力 60
魔 15
直守 20
魔守 15
技 20
速 35
運 20**マイマイ**

HP: 80 . LV: 8 所持金: 200

アイテム: 毒消し (大)
巨大な石を背負う、かたつむりのようなモンスター。首を伸ばして攻撃する。力 55
魔 3
直守 30
魔守 2
技 10
速 15
運 10**スパイダー (2)**

HP: 100 LV: 7 所持金: 100

アイテム: 皮のマント (中)

集団で現れる蜘蛛。顔にへばりついて毒攻撃 (10%の確率) をしてくる。

力 40
魔 5
直守 7
魔守 3
技 15
速 20
運 25**キツツッキー (2)**

HP: 45 . LV: 5 所持金: 80

アイテム: 必殺の封印球 (小)、からあげ (小)
大きな目をした黄色い鳥。まれにレアアイテムの"必殺の封印球"を落とす。力 40
魔 20
直守 10
魔守 15
技 30
速 25
運 20**ボナバルト**

HP: 600 LV: 13 所持金: 0

アイテム: —

ミラーの飼っているペット。大きな口で敵を飲み込み、吐き出して攻撃する。

力 75
魔 40
直守 20
魔守 35
技 25
速 26
運 45**おうこくへい (剣) (3)**

HP: 60 . LV: 8 所持金: 100

アイテム: しつらいのつぼ (中)、たこつぼ (小)、花びん (小)
傭兵隊の砦に出現する剣を武器とする王國兵。斬りつける攻撃しかできない。力 40
魔 27
直守 17
魔守 15
技 22
速 23
運 17**おうこくへい (槍) (3)**

HP: 55 . LV: 8 所持金: 100

アイテム: プレスアーマー (小)
槍が得意な兵士。まれに落とすことのあるプレスアーマーは序盤で役立つ。力 42
魔 27
直守 17
魔守 15
技 20
速 22
運 17**おうこくへい (弓) (2)**

HP: 45 . LV: 8 所持金: 100

アイテム: おくすり (大)
ポウガンを武器にした兵士。すべての能力が1回目よりも高くなっている。力 36
魔 27
直守 15
魔守 15
技 27
速 26
運 17

AREA

B

キャンプ・フィールド、シンダルの遺跡、風の洞窟

	しょうたいちょう (2)
HP: 120 LV: 11 所持金: 250	力 47 魔 27 直守 22 魔守 15 技 27 速 21 運 17
アイテム: 特効薬 (小)	

ハイランド軍の小隊長。兵士を率いるだけあって、その攻撃力はなかなかのもの。

	カマイタチ
HP: 70 LV: 10 所持金: 200	力 60 魔 35 直守 25 魔守 35 技 53 速 65 運 28
アイテム: 毒消し (大)、しつぶうの封印球 (中)	

両手が鎌になっているモンスター。前列全員にダメージを与える攻撃は脅威。

	ゴールドボー
HP: 250 LV: 11 所持金: 300	力 65 魔 10 直守 15 魔守 10 技 30 速 35 運 27
アイテム: ふくしゅうの札 (小)	

ミューズ周辺をうろつくいのしし。足で地面を蹴り、一直線に突っ込んでくる。

	どくぐも
HP: 130 LV: 7 所持金: 100	力 40 魔 7 直守 10 魔守 9 技 25 速 24 運 13
アイテム: ほおあて (中)	

全身が派手な色に染まった蜘蛛。攻撃力は低いが、15%の確率で毒になる。

	げっこうろうし
HP: 270 LV: 16 所持金: 400	力 53 魔 52 直守 26 魔守 37 技 25 速 27 運 16
アイテム: タイタンの封印球 (中)、イッカクの封印球 (中)	

月に顔と髪 (?) がついたモンスター。体力が非常に高く、全体攻撃まで使う。

	マジッシャン
HP: 90 LV: 13 所持金: 250	力 25 魔 47 直守 23 魔守 54 技 38 速 47 運 35
アイテム: すりぬけの札 (大)、ガードローブ (小)	

トランプに顔がついたモンスター。カードの絵によって4種類の攻撃を使う。

	メガワキ
HP: 150 LV: 14 所持金: 300	力 60 魔 45 直守 25 魔守 38 技 40 速 38 運 27
アイテム: レザーアーマー (中)、グリーンサラダ (小)	

巨大なひとつ目の怪物。巨大な目に力を集め、レーザーとして放ってくる。

	カズラー
HP: 120 LV: 12 所持金: 50	力 55 魔 53 直守 32 魔守 43 技 34 速 32 運 45
アイテム: おくすり (大)、のどあめ (中)	

大きな口を持った植物系モンスター。口から無数の種を飛ばしてくる。

	サラマンダー
HP: 200 LV: 15 所持金: 200	力 63 魔 37 直守 35 魔守 45 技 33 速 36 運 37
アイテム: 火とかげの封印球 (小)	

全身が炎に包まれた怪鳥。口から灼熱の炎を吐いて攻撃してくる。

	ダブルヘッド
HP: 2500 LV: 25 所持金: 4000	力 70 魔 35 直守 15 魔守 42 技 32 速 27 運 29
アイテム: しづくの封印球 (100%)	

2つの顔がついている巨大蛇。縦り出される攻撃はすべて全体攻撃なのが特徴。

	アルマジロン
HP: 120 LV: 18 所持金: 350	力 85 魔 17 直守 50 魔守 15 技 28 速 30 運 28
アイテム: プレレスアーマー (中)	

堅い甲羅が背中にあるモンスター。丸まって近づき、爪でひっかいてくる。

	あるまじろん
HP: 70 LV: 25 所持金: 7000	力 75 魔 30 直守 32 魔守 27 技 100 速 35 運 5
アイテム: しつばいのつぼ (中)、花びん (中)、青竜のつぼ (小)	

出現率が異様に低いモンスター。技の値が高いため、攻撃がなかなか当たらない。

	ころしやうさぎ
HP: 170 LV: 19 所持金: 300	力 92 魔 19 直守 35 魔守 13 技 65 速 50 運 28
アイテム: 力おび (小)	

カットバニーのパワーアップ版。力の能値を上昇させる"力おび"を持っている。

	おうこくへい (剣) (4)
HP: 90 LV: 19 所持金: 150	力 75 魔 36 直守 37 魔守 28 技 43 速 38 運 45
アイテム: かたあて (中)	

両手剣を扱う兵士。ハイランドとの国境に出現する敵の中では弱い部類に入る。

	おうこくへい (槍) (4)
HP: 110 LV: 19 所持金: 150	力 86 魔 34 直守 37 魔守 28 技 37 速 36 運 35
アイテム: ちんもくの封印球 (中)	

リーチの長い槍を持った兵士。非売品である"ちんもくの封印球"を持つ。

	おうこくへい (弓) (3)
HP: 80 LV: 19 所持金: 150	力 72 魔 33 直守 37 魔守 28 技 42 速 41 運 37
アイテム: おくすり (中)	

ボウガンを武器にした兵士。今まで登場してきた王国兵とほとんど変わらない。

AREA
B
風の洞窟、Bフィールド、

ラウド (2) HP: 600 LV: 22 所持金: 10000 アイテム: — ハイランド王国ユニコーン少年兵部隊の隊長をしていた男。とにかく力が強い。	おうこくへい (剣) (5) HP: 750 LV: 19 所持金: 150 アイテム: おくすり (中) ハイランド王国の槍兵。ほか2体の王国兵と比べると、技のステータスが低い。	おうこくへい (槍) (5) HP: 100 LV: 19 所持金: 150 アイテム: おくすり (中) ハイランド王国の槍兵。ほか2体の王国兵と比べると、技のステータスが低い。	おうこくへい (弓) (4) HP: 70 LV: 19 所持金: 150 アイテム: オオタカの封印球 (中) 大きなボウガンで遠距離から敵を狙う。オオタカの封印球を落とすことも。
ショウタイイチョウ (3) HP: 120 LV: 22 所持金: 400 アイテム: サークレット (小) キャンプ地で兵士を取りまとめる長。しかし、強さは兵士たちと大差がない。	ターゲットレディ HP: 130 LV: 20 所持金: 600 アイテム: ピクリの封印球 (極小)、ドリードの封印球 (極小)、ニンフの封印球 (極小) 青い尻尾の生えた人のようなモンスター。貴重なアイテムを複数持つ。	ムササビ HP: 75 LV: 18 所持金: 150 アイテム: おくすり (中)、おくすりの封印球 (極小)、せいじのつぼ (極小) 赤いマントをつけた動物モンスター。近くの木を使って体当たりをしてくる。	ブラックバニー HP: 120 LV: 19 所持金: 350 アイテム: かたて (中) ころしやうさぎのパワーアップ版。力の能力値が高いが、たいして強くはない。
ネクロード HP: 20000 LV: 35 所持金: 70000 アイテム: — 不老不死の吸血鬼。ストーリー上のイベントで戦うため、倒すことは不可能。	ゾンビ (A) HP: 130 LV: 22 所持金: 90 アイテム: しへいのつぼ (小) 魔術で操られた死体。力の値がゾンビ (A) よりも高いが、攻撃は変わらない。	ゾンビ (B) HP: 150 LV: 22 所持金: 110 アイテム: のろい人形 (小) 魔術で操られた死体。力の値がゾンビ (A) よりも高いが、攻撃は変わらない。	グリフォン HP: 135 LV: 21 所持金: 550 アイテム: 風の封印球 (小)、風のぼうし (小) 動物の体に羽が生えた怪物。一度上空に浮いたあと、急降下してひっかく。
ゴズ HP: 170 LV: 23 所持金: 500 アイテム: 特効薬 (小)、ゴズの封印球 (小)、やきにくく (極小) 人と牛が融合した半獣人。右手に持っている鉄球のついた棍棒で殴りかかる。	にちりんまおう HP: 350 LV: 24 所持金: 700 アイテム: ぬりかべの封印球 (小) 腕を組んで浮遊している巨人。2回攻撃をしてくる上、全体魔法まで使う。	ソーサラー HP: 110 LV: 22 所持金: 450 アイテム: すりぬけの札 (中) 下半身がないアンデッドモンスター。火の紋章で全体攻撃をしてくる。	せいしんけん HP: 2500 LV: 32 所持金: 0 アイテム: — 意志を持った伝説の剣。体 (剣先) を向けて中央にいる仲間に突き刺してくる。

AREA

C

トウーリバーの地下水路、
ツイード**ゾーサラー**HP: 170 LV: 26 所持金: 500
アイテム: さかなのバッチ (小)

下半身がないアンデッドモンスター。両手を重ね、溜めた魔力を放出する。

力 54
魔 75
直守 35
魔守 45
技 42
速 62
運 58**ゾンビ (A)**HP: 140 LV: 24 所持金: 100
アイテム: しつばいのつば (小)

魔術で操られた死体。ゆっくりと近づいてきて、両手の爪で攻撃してくる。

力 125
魔 0
直守 42
魔守 65
技 36
速 19
運 6**ゾンビ (B)**HP: 160 LV: 24 所持金: 120
アイテム: のろい人形 (小)、
ハーフヘル (小)

魔術で操られた死体。力の値がゾンビ (A) よりも高いが、攻撃は変わらない。

力 140
魔 0
直守 47
魔守 67
技 42
速 8
運 55**かけおとこ**HP: 220 LV: 25 所持金: 300
アイテム: 毒消し (大)

灰色のローブで身を覆った謎の物体。ローブの中から影が現れひかいてくる。

力 160
魔 45
直守 45
魔守 52
技 65
速 62
運 55**ヘカトンケイル**HP: 4500 LV: 34 所持金: 10000
アイテム: —

異様な姿形をした化け物。さまざまな全体攻撃を2回連続で使ってくる。

力 150
魔 65
直守 25
魔守 38
技 45
速 75
運 37**ちゅうちゅう**HP: 180 LV: 27 所持金: 600
アイテム: 特効薬 (中)、
バランの封印球 (小)

羽先が紫色の白い羽を持つ鳥。"バラン"の封印球はぜひ入手したいアイテム。

力 160
魔 57
直守 40
魔守 38
技 58
速 75
運 87**イマジロン**HP: 140 LV: 26 所持金: 550
アイテム: カメ設計図1 (中・1度のみ)

アルマジロンのパワーアップ版。倒した時にに入る"カメ設計図1"は必需品。

力 145
魔 22
直守 67
魔守 23
技 42
速 54
運 35**いわまじろん**HP: 120 LV: 33 所持金: 15000
アイテム: 和えざら (中)、中国えざら (中)、しょうべん小僧 (小)

背中に甲羅をついているモンスター。出現率は低いが、倒すと大量のお金が入る。

力 135
魔 45
直守 55
魔守 37
技 182
速 63
運 77**セイレーン**HP: 110 LV: 27 所持金: 800
アイテム: バンシーの封印球 (小)、
水のアミコロット (小)

何かに祈りを捧げるような格好をしたモンスター。金髪の髪を飛ばしてくる。

力 130
魔 78
直守 40
魔守 72
技 45
速 82
運 53**シャドウ**HP: 130 LV: 29 所持金: 900
アイテム: のどあめ (中)、
マンゴーシュ (小)

顔に包帯を巻いた怪力男。敵を抱え上げると、上空から一緒に落下してくる。

力 150
魔 38
直守 57
魔守 25
技 63
速 78
運 36**デビルアイ**HP: 150 LV: 28 所持金: 600
アイテム: トンビの封印球 (小)

目玉と手足だけの化け物。目に見えぬほど速さでレーザーを放つ。

力 140
魔 47
直守 42
魔守 59
技 57
速 53
運 82**マッドシャーク**HP: 110 LV: 28 所持金: 800
アイテム: ガードリング (小)、レシピ21 (中・1度のみ)、ひらき (小)

背ビレだけを出して現れるサメ。一度地面に潜ったあと、鋭利な牙で噛みつく。

力 135
魔 35
直守 35
魔守 27
技 115
速 72
運 53**ペストラット**HP: 5200 LV: 40 所持金: 20000
アイテム: 毒の封印球 (100%)

3つの眼と巨大なゾウを持つ怪物。毛を逆立て、緑色の毒煙で全体攻撃してくる。

力 160
魔 58
直守 39
魔守 36
技 52
速 85
運 44**おうこくへい (剣) (6)**HP: 120 LV: 32 所持金: 500
アイテム: 鉄の盾 (中)

トウーリバー市を攻めてきた王国軍の兵士。剣を構えて敵に挑む。

力 143
魔 57
直守 38
魔守 42
技 59
速 71
運 36**おうこくへい (弓) (5)**HP: 110 LV: 32 所持金: 500
アイテム: チェインメイル (中)

鋭利な槍で攻撃してくる兵士。今までの王国兵よりも能力が上がっている。

力 147
魔 57
直守 38
魔守 42
技 55
速 70
運 36**おうこくへい (弓) (5)**HP: 95 LV: 32 所持金: 500
アイテム: おくすり (中)

後衛から矢を放つ弓兵。ほかの2体に比べると、ステータスもやや劣る。

力 140
魔 57
直守 36
魔守 42
技 62
速 65
運 36

AREA

D

AREA

D
ドフィールド、コボルト村の森、マチルダ騎士団への抜け道

	しょうたいちょう (4) HP: 170 LV: 34 所持金: 700 アイテム: 特効薬 (大)	力....173 魔....59 直守....42 魔守....47 技....72 速....62 運....38		イーグルマン HP: 180 LV: 32 所持金: 1100 アイテム: 倍返しの封印球 (小)、レシピ12 (中・1度のみ)、サンドイッチ (小)	力....170 魔....63 直守....45 魔守....49 技....75 速....103 運....73
	ミラージュ HP: 220 LV: 31 所持金: 800 アイテム: 炎のエンブレム (小)	力....165 魔....82 直守....53 魔守....78 技....73 速....65 運....36		ひいらぎこぞう (2) HP: 45 LV: 15 所持金: 100 アイテム: はり (中)、あおじる (小)	力....38 魔....36 直守....25 魔守....28 技....32 速....27 運....82
	ひんぼうぐみ HP: 165 LV: 29 所持金: 5 アイテム: よこちゃん (小)、カメ設計図2 (中・1度のみ)、騎士のぞう (極小)	力....160 魔....74 直守....40 魔守....83 技....62 速....98 運....36		ビッグフロッグ HP: 200 LV: 30 所持金: 600 アイテム: 守りの霧の札 (小)、あまからに (小)	力....195 魔....37 直守....48 魔守....53 技....59 速....75 運....82
	おばけばな HP: 90 LV: 32 所持金: 800 アイテム: はり (中)	力....170 魔....56 直守....47 魔守....72 技....145 速....0 運....82		スイカズラー HP: 167 LV: 31 所持金: 750 アイテム: バイバーの封印球 (小)	力....165 魔....73 直守....50 魔守....97 技....62 速....87 運....75
	ひいらぎこぞう (3) HP: 45 LV: 15 所持金: 100 アイテム: おくすり (中)、あおじる (小)	力....38 魔....36 直守....25 魔守....57 技....32 速....27 運....82		ひいらぎのせい HP: 170 LV: 32 所持金: 1200 アイテム: トウシユーズ (中)、ドリアの封印球 (小)	力....158 魔....83 直守....45 魔守....103 技....88 速....113 運....98
	おうこくへい (剣) (7) HP: 130 LV: 33 所持金: 700 アイテム: 炎のかべの札 (小)、ひたいて (中)	力....152 魔....59 直守....42 魔守....57 技....60 速....72 運....38		おうこくへい (槍) (7) HP: 120 LV: 33 所持金: 700 アイテム: おくすり (中)、スケイルメイル (小)	力....157 魔....59 直守....42 魔守....57 技....56 速....71 運....38
	おうこくへい (弓) (7) HP: 110 LV: 33 所持金: 700 アイテム: けがわのマント (中)	力....150 魔....59 直守....40 魔守....57 技....66 速....69 運....38		ひいらぎこぞう (4) HP: 45 LV: 15 所持金: 150 アイテム: あおじる (小)、ばんしゃくセット (小)	力....38 魔....36 直守....25 魔守....28 技....32 速....27 運....82
	ひいらぎパパ HP: 650 LV: 32 所持金: 1300 アイテム: 守の天がの札 (小)、よい首輪 (小)、たねいも (中・1度のみ)	力....190 魔....47 直守....57 魔守....82 技....57 速....15 運....75		ドレミのせい HP: 230 LV: 33 所持金: 900 アイテム: 音セット2 (小・1度のみ)	力....83 魔....97 直守....47 魔守....127 技....82 速....93 運....45

AREA
G

トランクトへの道、ルカとの対決時

	トラ HP: 180 LV: 37 所持金: 3500 アイテム: まどセット1 (小、1度のみ)	力....175 魔....67 直守....85 魔守....76 技....67 速....98 運....60		ランラン HP: 140 LV: 36 所持金: 2000 アイテム: おくすり (中)、シルバーレット (小)	力....147 魔....77 直守....76 魔守....159 技....105 速....102 運....106
	リンリン HP: 150 LV: 36 所持金: 2300 アイテム: バリアーの封印球 (小)、ダイエットランチ (小)	力....152 魔....78 直守....82 魔守....156 技....106 速....107 運....104		テンテン HP: 130 LV: 36 所持金: 1500 アイテム: しのびぬく (小)	力....141 魔....83 直守....71 魔守....152 技....102 速....112 運....108
身の丈近くある長い棒を使った、棒術が得意技。貴重なアイテムを持っている。		スリットの入ったセクシーな拳法着を着ている。長い棒で殴りかかってくる。			
	サムライ HP: 250 LV: 38 所持金: 2500 アイテム: のろい人形 (中)、中国え皿 (小)、ぼんさい (種小)	力....180 魔....75 直守....65 魔守....103 技....69 速....105 運....65		ワーム HP: 4200 LV: 44 所持金: 35000 アイテム: —	力....185 魔....113 直守....57 魔守....120 技....65 速....76 運....65
戦国時代に出てきそうな鎧を身にまとめる。切っ先からの波動攻撃が強い。		超巨大なイモムシ。宙に飛び上がり、全身を使ってのしかかってくる。			
	はくろうぐん (剣) HP: 190 LV: 39 所持金: 2000 アイテム: はしる電撃の札 (小)	力....172 魔....95 直守....75 魔守....82 技....89 速....120 運....67		はくろうぐん (槍) HP: 205 LV: 39 所持金: 2000 アイテム: 特効薬 (中)	力....185 魔....95 直守....75 魔守....82 技....87 速....120 運....67
ルカ・ブライトの側近。両手剣を斜めに構え、的確に急所を斬りつけてくる。		ルカ・ブライト直属の部下。後衛からリーチのある攻撃を行う。			
	ルカ・ブライト HP: 6500 LV: 54 所持金: 15000 アイテム: —	力....210 魔....95 直守....62 魔守....82 技....115 速....115 運....72		おうこくへい (剣) (9) HP: 180 LV: 41 所持金: 1300 アイテム: 鉄の盾 (小)	力....185 魔....92 直守....72 魔守....80 技....77 速....115 運....72
驚異的な強さをみせる狂皇子。全モンスター中、トップクラスの攻撃力を誇る。		両手剣を扱うハイランド兵。見た目は同じだが、その能力は比べ者にならない。			
	おうこくへい (9) HP: 187 LV: 41 所持金: 1300 アイテム: フルブレート (小)	力....190 魔....92 直守....72 魔守....80 技....72 速....117 運....72		おうこくへい (8) HP: 170 LV: 41 所持金: 1300 アイテム: —	力....175 魔....92 直守....72 魔守....80 技....82 速....119 運....72
リーチの長い槍を持つ兵士。目前で一度槍を高速回転させてから攻撃してくる。		ポウガンを武器にした兵士。後衛から、確実に急所を撃ち抜いてくる。			
	しょうたいちょう (5) HP: 220 LV: 43 所持金: 1500 アイテム: 特効薬 (中)	力....203 魔....94 直守....74 魔守....82 技....72 速....117 運....72		フライリーザード HP: 350 LV: 42 所持金: 2000 アイテム: ほたるの封印球 (小)、まどセット2 (中、1度のみ)	力....197 魔....89 直守....63 魔守....98 技....85 速....78 運....68
王国軍の小部隊をまとめる小隊長。右手に持った片手剣を巧みに操る。		体全身が冷気で包まれたドラゴン。口から大量の冷気を吐いてくるのが特徴。			
	キラードッグ HP: 180 LV: 41 所持金: 1800 アイテム: 毒消し (中)、こんこんの盾 (小)	力....165 魔....35 直守....45 魔守....65 技....98 速....103 運....78		ゾンビ (A) (2) HP: 140 LV: 42 所持金: 281 アイテム: しづばいのつぼ (小)	力....155 魔....57 直守....75 魔守....82 技....63 速....57 運....46
アンドエド化した犬。首を異様な長さに伸ばして、噛みついてくる。		魔術で操られた死体。ゆっくりと近づいてきて、両手の爪で攻撃してくる。			

AREA

H

ティントの坑道、
ファイアード

ゾンビ (B) (2)

HP: 155 LV: 42 所持金: 323
アイテム: のろい人形 (小)、
銀の直輪 (小)

魔術で操られた死体。力の値がゾンビ (A) よりも低く、特殊攻撃もない。

力 140
魔 57
直守 70
魔守 82
技 63
速 57
運 46

ゴーストスラッグ

HP: 450 LV: 40 所持金: 3000
アイテム: おどる火炎の札 (小)

全身から炎を放射し続けるなめくじ。得意技は、もちろん大量の炎による攻撃だ。

力 205
魔 115
直守 62
魔守 112
技 53
速 85
運 72

スケルトン (剣)

HP: 170 LV: 39 所持金: 652
アイテム: 鉄の盾 (中)

アンデッド化した兵士の成れの果て。片手に持った剣を使って、攻撃をする。

力 185
魔 103
直守 62
魔守 85
技 83
速 65
運 0

スケルトン (槍)

HP: 178 LV: 39 所持金: 730
アイテム: ガントレット (中)

同じくアンデッド化した槍兵。地面を滑るように移動して、槍攻撃を行ってくる。

力 188
魔 103
直守 62
魔守 85
技 75
速 63
運 0

ネクロード

HP: 20000 LV: 50 所持金: 70000
アイテム: -

月の紋章を宿す吸血鬼。ティントの坑道に現れるが、ここでは倒せない。

力 220
魔 137
直守 95
魔守 130
技 98
速 95
運 36

ゾンビ (A) (3)

HP: 130 LV: 42 所持金: 290
アイテム: しづかのつぼ (小)、
すりぬけの札 (中)

魔術で操られた死体。力の値がゾンビ (B) よりも高いが、攻撃は変わらない。

力 150
魔 57
直守 75
魔守 82
技 63
速 57
運 46

ゾンビ (B) (3)

HP: 140 LV: 42 所持金: 332
アイテム: のろい人形 (小)

魔術で操られた死体。ゆっくりと近づいて、両手の爪で攻撃してくれる。

力 140
魔 57
直守 70
魔守 82
技 63
速 57
運 46

シエラ

HP: 2800 LV: 47 所持金: 0
アイテム: -

女性吸血鬼。分身して縦1列に攻撃仕掛けたり、大量のコウモリを操る。

力 200
魔 127
直守 95
魔守 143
技 93
速 125
運 78

ゾンビ (A) (4)

HP: 150 LV: 42 所持金: 340
アイテム: しづかのつぼ (小)、

魔術で操られた死体。ゆっくりと近づいて、両手の爪で攻撃してくれる。

力 155
魔 57
直守 75
魔守 82
技 63
速 57
運 46

ゾンビ (B) (4)

HP: 165 LV: 42 所持金: 337
アイテム: のろい人形 (小)

魔術で操られた死体。ゾンビ (A) と一緒に現れるが、恐れる敵ではない。

力 140
魔 57
直守 70
魔守 82
技 63
速 57
運 46

ゾンビ (A) (5)

HP: 140 LV: 41 所持金: 339
アイテム: しづかのつぼ (小)

魔術で操られた死体。これまでのゾンビとは、わずかな違いがある程度である。

力 155
魔 57
直守 75
魔守 82
技 63
速 57
運 46

ゾンビ (B) (5)

HP: 160 LV: 41 所持金: 347
アイテム: のろい人形 (小)

魔術で操られた死体。見た目も能力もほぼ同じ。特に注意する必要はない。

力 140
魔 57
直守 70
魔守 82
技 63
速 57
運 46

ユニコーンゾンビ

HP: 570 LV: 46 所持金: 4000
アイテム: 火封じの封印球 (小)

アンデッド化したユニコーン。1本の巨大な角を使った体当たり攻撃が得意技。

力 260
魔 107
直守 83
魔守 137
技 82
速 75
運 33

ネクローディア

HP: 320 LV: 45 所持金: 3500
アイテム: のろい人形 (小)、マスター

ゾンビとなった女性魔法使い。両手で魔法の玉を作り出し、飛ばしてくれる。

力 150
魔 122
直守 82
魔守 142
技 65
速 153
運 36

ゾンビ (A) (6)

HP: 210 LV: 43 所持金: 384
アイテム: しづかのつぼ (小)、
パワーグローブ (極小)

魔術で操られた死体。これまでのゾンビとは、わずかな違いがある程度である。

力 160
魔 57
直守 75
魔守 82
技 63
速 57
運 46

ゾンビ (B) (6)

HP: 230 LV: 43 所持金: 363
アイテム: のろい人形 (小)

魔術で操られた死体。見た目も能力もほぼ同じ。特に注意する必要はない。

力 150
魔 57
直守 70
魔守 82
技 63
速 57
運 46

AREA

E

グリーンヒルの坑道、本拠地、エフィールド

スケルトン (剣) (2) HP: 200 LV: 44 所持金: 573 アイテム: 鉄の盾 (中)	力....185 魔....103 直守....92 魔守....85 技....83 速....65 運....0	スケルトン (槍) (2) HP: 208 LV: 44 所持金: 765 アイテム: ガントレット (中)	力....188 魔....103 直守....92 魔守....85 技....75 速....63 運....0
ストーンゴーレム HP: 7500 LV: 55 所持金: 50000 アイテム: -	力....230 魔....85 直守....100 魔守....50 技....62 速....82 運....65	ゾンビ (A) (6) HP: 210 LV: 45 所持金: 377 アイテム: しづらいのつば (小)	力....165 魔....57 直守....75 魔守....82 技....63 速....57 運....46
アンデッド化した兵士の成れの果て。片手に持った剣を使って、攻撃をする。	岩で構成された巨大モンスター。力いっぱい地面を殴り、大地を揺らしてくる。	魔術で操られた死体。これまでのゾンビとは、わずかな違いがある程度である。	
ゾンビ (B) (6) HP: 230 LV: 45 所持金: 354 アイテム: のろい人形 (小)	力....155 魔....57 直守....70 魔守....82 技....63 速....57 運....46	ネクロード HP: 4500 LV: 50 所持金: 70000 アイテム: 切り裂きの札 (100%)	力....270 魔....137 直守....95 魔守....130 技....82 速....95 運....36
魔術で操られた死体。見た目も能力もほぼ同じ。特に注意する必要はなし。	400年も生き続けている吸血鬼。巨大コウモリに変身して吸血してくる。		
ルシア HP: 1500 LV: 49 所持金: 20000 アイテム: -	力....230 魔....123 直守....105 魔守....98 技....95 速....137 運....103	アイフラワー HP: 260 LV: 45 所持金: 3500 アイテム: おくすり (中)、ほうれん草のなまこ (小・1度のみ)	力....230 魔....72 直守....52 魔守....107 技....240 速....0 運....98
独特な髪型の女戦士。ムチに炎を宿させて、攻撃を仕掛けてくる。	牙のついた花びらを持つ。移動できないため、相手の攻撃を避け反撃する。		
ポールバード HP: 320 LV: 47 所持金: 5000 アイテム: ガードリング (小)	力....230 魔....45 直守....42 魔守....68 技....90 速....145 運....77	おうこくへい (剣) (10) HP: 270 LV: 47 所持金: 2000 アイテム: おくすり (中)	力....240 魔....103 直守....79 魔守....85 技....86 速....121 運....77
まん丸に肥えた鳥。小さな羽で重い体を持ち上げて、空中から体当たりを行ふ。	両手剣を扱う兵士。確実に能力が高くなっている。が、特に新しい攻撃はない。		
おうこくへい (槍) (10) HP: 280 LV: 47 所持金: 2000 アイテム: アイアンブーツ (小)	力....255 魔....103 直守....79 魔守....85 技....81 速....123 運....77	おうこくへい (弓) (9) HP: 260 LV: 47 所持金: 2000 アイテム: -	力....235 魔....103 直守....72 魔守....85 技....87 速....127 運....77
リーチの長い槍を持つ兵士。徒党を組む王国兵の中では、もっとも攻撃力が高い。	ボウガンを武器にした兵士。能力値は、他の王国兵に比べて低め。		
しようたいちょう (6) HP: 380 LV: 49 所持金: 2500 アイテム: フルヘルム (小)	力....250 魔....110 直守....81 魔守....85 技....90 速....98 運....79	ターゲットガール HP: 270 LV: 48 所持金: 4000 アイテム: ピクシーの封印球 (極小)、寝起きの封印球 (小)、ニンフの封印球 (小)	力....200 魔....123 直守....73 魔守....98 技....89 速....127 運....83
頑丈な鎧と右手に持つ剣が武器。体力が高いためやや手こずらされる。	青い尻尾の生えた人のようなモンスター。貴重なアイテムを複数持つ。		
ドレミのせい (2) HP: 270/230 LV: 46 所持金: 3000 アイテム: のどあめ (中)、レシピ34 (小・1度のみ)、なべもの (小)	力....97 魔....124 直守....62 魔守....147 技....86 速....107 運....59	ひいらぎこぞう (4) HP: 83 LV: 30 所持金: 800 アイテム: おふね (小)、あおじる (小)	力....62 魔....45 直守....53 魔守....47 技....42 速....39 運....115
歌声を武器に戦う妖精。赤色の精靈だけHPが270で、やや高めとなっている。	非常に小さい植物系モンスター。能力が低く、特殊な攻撃も一切使わない。		

AREA

E

グリンヒルの森、Bフィールド

**ひいらぎじい**HP: 1020 LV: 49 所持金: 5500
アイテム: やみのマント (中)

ひいらぎこそうの進化形態。地面から幹の根を伸ばした攻撃をしてくる。

力....220
魔....52
直守....72
魔守....62
技....66
速....54
運....103**ひいらぎマスター**HP: 260 LV: 47 所持金: 4000
アイテム: 優しさの流れれ (小)、ドリアードの封印球 (小)

フワフワと宙に舞う人型モンスター。手に持った杖を振り回して攻撃する。

力....202
魔....115
直守....62
魔守....136
技....115
速....137
運....156**ルシア (2)**HP: 4700 LV: 54 所持金: 30000
アイテム: 蒼き門の封印球 (100%)

1回目とは比べモノにならないぐらい強くなっている。炎の属性攻撃は要注意。

力....300
魔....135
直守....105
魔守....98
技....103
速....137
運....103**カラヤのせんし (A)**HP: 350 LV: 49 所持金: 1000
アイテム: —

カラヤの衣装 (赤) を身にまとった屈強な男。片手剣での攻撃が得意である。

力....270
魔....58
直守....47
魔守....53
技....95
速....127
運....89**カラヤのせんし (B)**HP: 350 LV: 49 所持金: 1000
アイテム: —

カラヤの衣装 (黄) を身にまとつ。高々と剣を振り降り上げてから斬りつける。

力....270
魔....58
直守....47
魔守....53
技....95
速....127
運....89**カラヤのせんし (C)**HP: 350 LV: 49 所持金: 1000
アイテム: —

カラヤの衣装 (青) を身に付けている。能力は他の戦士とまったく同じ。

力....270
魔....58
直守....47
魔守....53
技....95
速....127
運....89**ボーンドラゴン**HP: 8900 LV: 56 所持金: 100000
アイテム: —

全身が骨だけで構成された巨大なドラゴン。吐き出されるブレス攻撃は脅威。

力....350
魔....140
直守....78
魔守....64
技....85
速....112
運....32**アイアンムーン**HP: 440 LV: 50 所持金: 7000
アイテム: 月くがき (中)、花のえ (小)、山水図 (極小)

月の形をした化け物。全身から光りを発し、相手めがけて光線を放つ。

力....280
魔....137
直守....85
魔守....160
技....82
速....135
運....75**カッバーサン**HP: 600 LV: 51 所持金: 7000
アイテム: 烈火の封印球 (極小)

あぐらをかいた巨大な男。全身から炎の輪を飛ばしてくる。体力は桁はずれ。

力....290
魔....125
直守....150
魔守....103
技....77
速....107
運....88**アイフィッシュ**HP: 230 LV: 48 所持金: 5500
アイテム: 守りの鱗の札 (小)

巨大な目玉の陸魚。長い舌を使って体内に相手を取り込み、ダメージを与える。

力....275
魔....85
直守....104
魔守....77
技....85
速....143
運....99**ゴールドウルフ**HP: 3500 LV: 49 所持金: 100000
アイテム: —

金色の毛色をした巨大狼。その場で身構えて、仲間の一人にいかずちを落とす。

力....370
魔....140
直守....66
魔守....102
技....101
速....163
運....107**リラン**HP: 320 LV: 50 所持金: 5300
アイテム: 特効薬 (中)、毒消し (中)

スリットの入ったセクシーな拳法着を身にまとつ。長い棒で殴りつけてくる。

力....300
魔....88
直守....105
魔守....170
技....105
速....143
運....158**フェイユ**HP: 280 LV: 50 所持金: 5000
アイテム: 金かい (極小)、ダイエットランチ (小)

中央で仁王立ちする女がフェイユ。必ず、リランとシュアロンの3人で出現する。

力....290
魔....79
直守....103
魔守....172
技....115
速....167
運....150**シュアロン**HP: 260 LV: 50 所持金: 4100
アイテム: 流水の封印球 (極小)

身の丈近くある長い棒を使った、棒術が得意技。三位一体の攻撃を仕掛けてくる。

力....260
魔....102
直守....98
魔守....182
技....122
速....152
運....172**ブラックタイガー**HP: 420 LV: 52 所持金: 15000
アイテム: フルヘルム (中)

その名の通り、真っ黒な体の虎。2本の牙による噛みつき攻撃が中心。

力....330
魔....52
直守....75
魔守....63
技....86
速....127
運....59**コカトリス**HP: 440 LV: 52 所持金: 6000
アイテム: 雷鳴の封印球 (極小)

小刻みに回転する尾が特徴の鳥獣。口から吐く息をくらうと石化してしまう。

力....150
魔....115
直守....74
魔守....122
技....75
速....137
運....89

AREA

F

AREA

F

フィールド、洛帝山

**ヒポグリフ**HP: 360 LV: 53 所持金: 9000
アイテム: 風のアミュレット (小)

上半身が鳥で、下半身が動物である怪物。空中高く舞い上がり、鋭い爪で攻撃する。

力....280

魔....95

直守....69

魔守....76

技....92

速....142

運....76

**おうこくへい (剣) (11)**HP: 280 LV: 51 所持金: 3500
アイテム: のろい人形 (小)、中国えざら (小)、騎士のぞう (極小)

剣を両手に構え、敵に襲いかかるハイランド兵。こつとう品を落とすことがある。

力....260

魔....106

直守....81

魔守....92

技....83

速....127

運....79

**おうこくへい (槍) (11)**

HP: 290 LV: 51 所持金: 3500

アイテム: すりぬけの札 (中)

リーチの長い槍を持つ兵士。これまでの兵より多少能力が変化しただけである。

力....270

魔....106

直守....81

魔守....92

技....82

速....129

運....79

**おうこくへい (弓) (10)**HP: 270 LV: 51 所持金: 3500
アイテム: レシビ36 (中・1度のみ)、ジングスカン (小)

ロックアックス城で待機する弓専門の兵。"レシビ36"は入手する価値あり。

力....250

魔....106

直守....81

魔守....92

技....87

速....132

運....79

**しょうたいちょう (7)**

HP: 350 LV: 52 所持金: 5000

アイテム: こんとんの盾 (小)

頑丈な鎧と右手に持つ剣が武器。レアなこんとんの盾を奪いたい。

力....320

魔....112

直守....87

魔守....96

技....102

速....99

運....81

**マチルダ**HP: 410 LV: 53 所持金: 7000
アイテム: マスターーロープ (小)、騎士の封印球 (極小)

銀装束に長剣を身構えた騎士。HPと攻撃力は王国兵の比ではない。

力....310

魔....108

直守....102

魔守....92

技....97

速....103

運....79

**ゴルドー**HP: 4500 LV: 59 所持金: 90000
アイテム: ナイトアーマー (100%)

マチルダ騎士団を束ねる男。紋章の力で地割れを起こして攻撃してくる。

力....300

魔....98

直守....107

魔守....87

技....115

速....98

運....57

**マチルダ**HP: 410 LV: 53 所持金: 7000
アイテム: —

ゴルドーとともに襲いくる騎士。猛烈に飛びかかるて、斬りつけてくる。

力....310

魔....108

直守....102

魔守....92

技....97

速....103

運....79

**スカイナイト**HP: 270 LV: 52 所持金: 8000
アイテム: カメ設計図3 (中・1度のみ)

緑色の鳥人間。味方一人を運び去る(戦闘不能)攻撃は、かなり厄介。

力....308

魔....75

直守....87

魔守....65

技....90

速....98

運....120

**レザーカット**HP: 220 LV: 53 所持金: 6500
アイテム: しづらいのつぼ (中)、青竜のつぼ (小)、けいとくちん (極小)

ユラユラと浮かんでいる奇妙な形の怪物。両手の鎌を使って、前衛全体に攻撃する。

力....325

魔....53

直守....46

魔守....52

技....175

速....172

運....56

**アイアンクロー**HP: 320 LV: 54 所持金: 9000
アイテム: おくすり (中)

ダラリと伸びた両手が特徴的。毒の塗られた長い爪を使って、ひっかいてくる。

力....307

魔....103

直守....78

魔守....103

技....92

速....128

運....143

**ピクシー (2)**HP: 130 LV: 55 所持金: 30000
アイテム: ピクシーの封印球 (小)

ふわふわと宙に浮かぶ妖精。連続して殴りつけてたり、チビ状態にさせられる。

力....220

魔....153

直守....92

魔守....220

技....172

速....142

運....230

**ハーピー (2)**HP: 12000 LV: 60 所持金: 150000
アイテム: —

ロックアックス解放後(P.171)、洛帝山のイベント(P.117)を行なうと出現。

力....340

魔....145

直守....73

魔守....85

技....115

速....147

運....88

**ミノタウロス**HP: 280 LV: 54 所持金: 10000
アイテム: モツナベ (小)、大地の封印球 (極小)

牛の顔をした半獣人。片手に持ったメイズで、力いっぱい殴りかかってくる。

力....280

魔....89

直守....125

魔守....162

技....87

速....116

運....103

**コロッサス**HP: 1500 LV: 58 所持金: 15000
アイテム: フレヘルム (中)

片膝をついて身構える巨人。ゆっくりと近付いてきて、殴りつけてくる。

力....350

魔....112

直守....106

魔守....135

技....85

速....97

運....89

**ブロンズゴーレム**HP: 1700 LV: 58 所持金: 20000
アイテム: マスターーハーブ (小)

片膝をついて身構える巨人。攻撃力は高いが、動きが遅いので恐くない。

力....355

魔....112

直守....106

魔守....135

技....85

速....97

運....89

AREA
I
天山の峰
「フィールド、皇都ルルノイエ、

	メイガス
HP: 350 LV: 56 所持金: 14000	
アイテム: のろい人形 (中)、しょうへん小僧 (小)、女神ぞう (極小)	

下半身がないアンデッドモンスター。両手を重ね、溜めた魔力を放出する。

力....245
魔....137
直守....98
魔守....147
技....95
速....127
運....75

	キメラ
HP: 750 LV: 55 所持金: 17000	
アイテム: ラッキーリング (中)、ブラッドアーマー (極小)	

山羊、ライオン、鳥の3つの頭を持つ獣。雄叫びを発して音波で攻撃てくる。

力....337
魔....115
直守....99
魔守....125
技....105
速....116
運....89

	おうこくへい (剣) (12)
HP: 290 LV: 54 所持金: 10000	
アイテム: —	

両手剣を扱う兵士。確実に能力が高くなっている。が、特に新しい攻撃はない。

力....285
魔....107
直守....92
魔守....103
技....87
速....129
運....82

	おうこくへい (槍) (12)
HP: 310 LV: 54 所持金: 10000	
アイテム: すりぬけの札 (中)	

リーチの長い槍を持つ兵士。徒党を組む王国兵の中では、もっとも攻撃力が高い。

力....303
魔....107
直守....92
魔守....103
技....86
速....132
運....82

	おうこくへい (弓) (11)
HP: 285 LV: 54 所持金: 10000	
アイテム: —	

ポウガンを武器にした兵士。高速で発射される弓矢は避けにくい。

力....285
魔....107
直守....90
魔守....103
技....88
速....115
運....82

	しょうたいいちょう (8)
HP: 370 LV: 56 所持金: 15000	
アイテム: 特効薬 (中)、炎のフルヘルム (小)	

頑丈な鎧と右手に持つ剣が武器。体力が高いためや手こすらされる。

力....345
魔....109
直守....100
魔守....127
技....95
速....99
運....85

	ルシア (3)
HP: 6500 LV: 58 所持金: 50000	
アイテム: 大地の封印球 (極小)	

カラヤ族の長。1ターンに3度の攻撃をしかけてくる。炎を呼び起こすことも。

力....320
魔....135
直守....108
魔守....117
技....128
速....147
運....110

	シード
HP: 4200 LV: 65 所持金: 60000	
アイテム: 烈火の封印球 (極小)	

ハイランド王国の猛将。光を集めて放出し、3ターンだけ魔法不可状態にする。

力....320
魔....127
直守....117
魔守....98
技....127
速....155
運....125

	クルガン
HP: 3800 LV: 65 所持金: 70000	
アイテム: 天雷の札 (中)、雷鳴の封印球 (極小)	

ハイランド王国の智将。左手を掲げて魔法を使い、味方の体力を回復させる。

力....300
魔....156
直守....103
魔守....135
技....129
速....166
運....117

	シルバーウルフ (右)
HP: 4800 LV: 75 所持金: 200000	
アイテム: —	

双頭のケルベロス。雄叫びを上げて、炎の剣を召喚し、全体攻撃をしてくる。

力....300
魔....170
直守....85
魔守....135
技....87
速....148
運....0

	シルバーウルフ (左)
HP: 4800 LV: 75 所持金: 200000	
アイテム: —	

双頭のケルベロス。頭上から無数の氷の刃を召喚し、全体攻撃をしかけてくる。

力....300
魔....170
直守....85
魔守....135
技....87
速....136
運....0

	ライトレッグ
HP: 5700 LV: 75 所持金: 200000	
アイテム: —	

ケルベロスの右足。魔法を使って、戦闘不能になった部位を復活させる。

力....300
魔....170
直守....90
魔守....130
技....77
速....137
運....0

	レフトレッグ
HP: 4500 LV: 75 所持金: 200000	
アイテム: —	

ケルベロスの左足。次元のひずみを作りだし、全体にステータス変化を起こす。

力....300
魔....170
直守....90
魔守....130
技....77
速....107
運....0

	ルーン
HP: 3300 LV: 75 所持金: 200000	
アイテム: —	

"獣の紋章"の中核。双頭との三位一体の月の攻撃は、残りHPを20%まで減らす。

力....300
魔....170
直守....85
魔守....153
技....97
速....95
運....0

	ミノタウロス (2)
HP: 300 LV: 54 所持金: 13000	
アイテム: らくがき (中)、二人の花ばたけ (小)、花ちょう風月 (極小)	

牛の顔をした半獣人。片手に持ったメイズで、力いっぱい殴りかかってくる。

力....285
魔....90
直守....127
魔守....164
技....89
速....112
運....89

	メイガス (2)
HP: 330 LV: 54 所持金: 15000	
アイテム: 風のアミュレット (小)	

下半身がないアンデッドモンスター。呪文を唱え、炎の竜を呼び寄せる。

力....245
魔....132
直守....94
魔守....140
技....95
速....132
運....75

S T A F F



幻想水滸伝^{II} GENSOSUIKODEN II

公式ガイド



Planning & Editing

コナミ株式会社

CP事業部

NTT出版株式会社

中村光伸/池田倫夫

株式会社エーワンフィス

古橋潔/古橋あゆみ/蝦原秀夫

大木真幸/山本秀樹/大塚省吾/坂爪愛/成井正之

谷口一茂/久松大介/田村雅/野村一真/苅谷大明/長谷勵

Design & Layout

WAX Graphics

大下幸治/湯上香/鎌田僚/黒川篤史

Cover Design

井上高彰

©1995 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

「幻想水滸伝II」はコナミ株式会社の商標です。

“”マークおよび“Play Station”は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの
商標です。

1999年2月28日 初版

2000年7月 7日 3刷

発行 ●コナミ株式会社
発売 ●NTT出版株式会社
東京都目黒区下目黒1-8-1
アルコタワー
TEL 03-5434-1010
URL <http://www.nttpub.co.jp>
印刷 ●図書印刷株式会社
DTP製版 ●株式会社帆風
ISBN4-7571-8039-X C0076

定価はカバーに表示しております。
乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
ゲーム内容に関するご質問には
いっさいお答えできません。

本書の一部または全部を
無断で複写複製することは、
法律で認められた場合を除き、
著作権者および出版者の権利侵害となります。
あらかじめ小社あて許諾を求めてください。



「幻想水滸伝II®」はコナミ株式会社の登録商標です。

“”マークおよび“PlayStation”は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

NTT出版

ISBN4-7571-8039-X

C0076 ¥1400E



9784757180390



1920076014000



「幻想水滸伝II」はコナミ株式会社の登録商標です。

“”マークおよび“PlayStation”は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

NTT出版 定価(本体1,400円+税)